EL WENDIGO

Número
93-94

TODO SOBRE EL XXVI SALON INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

ENTREVISTA
Posy Simmonds
Gerry Conway
Ana Miralles

COMPOSICIÓN EN EL COMIC
Viñetas, tiras y planchas (II)

ATARI FORCE
Un gran tebeo

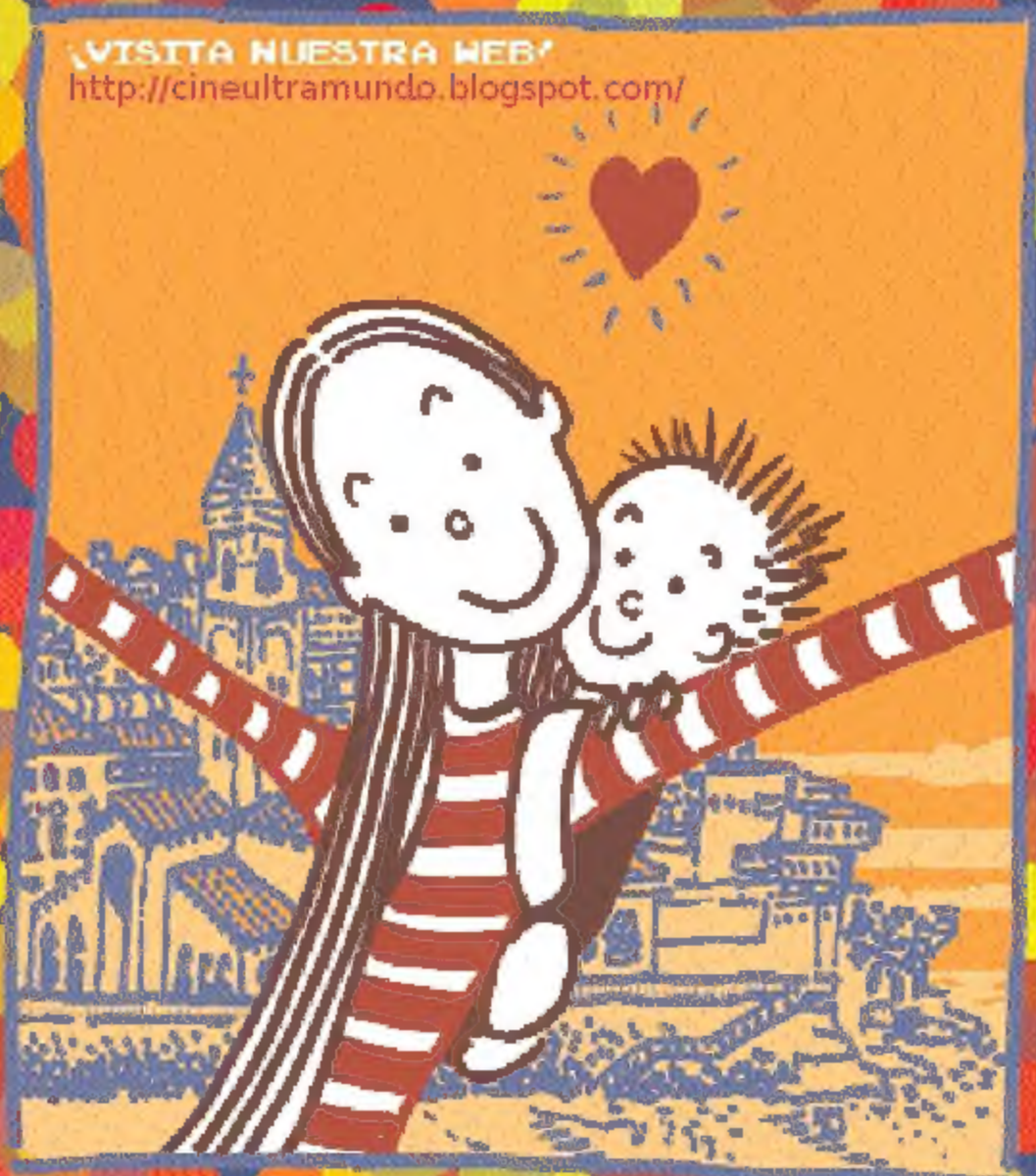
KANIGHER Y SUTTON
In Memoriam

Fundada en
1974
2002
Invierno

2,7 €
48 páginas

CON DOBLE SUPLEMENTO
5,4 €
80 PÁGINAS

SUPLEMENTOS
La Historieta Asturiana XVIII y XIX
Una historia de F. R. Arbesú



9 771575 948004 00093

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

MANGAS

Historieta, Cómic, Tebeo, Cuento (en la cuenca minera asturiana), Manga, Banda Desinê, Tira Diaria, Página Dominical, Comic-book, Novela Gráfica, etcétera. Sólo recursos para dar nombre a una misma forma de expresión o a su presentación externa.

Japonés, español, americano, inglés, italiano, francés, portugués, superhéroes, negro, aventura, melodrama, ciencia ficción, fantasía, manga, etcétera. Denominaciones que indican procedencia y género con los que se trata de englobar, clasificar o diferenciar un mismo producto artístico y de comunicación.

Nombres, formatos, orígenes, procedencias, géneros, etcétera, que en múltiples ocasiones son utilizados comercialmente e incluso "intelectualmente" para tratar de imponer criterios, productos o determinada procedencia editorial.

Superhéroes, Mangas. Nombres tan sólo que han servido a muchos pseudocríticos o pseudointelectuales para sobrevalorar, descalificar y marginar hechuras sin profundizar en ellas, sin conocerlas. Las etiquetas y hasta.

Nuestra independencia y unificación de criterios de valoración, fundamentados únicamente en lo que entendemos como productos de calidad, nos han permitido permanecer al margen de estas nefastas influencias.

Hemos reconocido antes que nadie en nuestro país los valores que pudiera tener un género tan denostado como el de Superhéroes. Seco en el que se han incluido demasiados trabajos con el único objetivo de eliminar los de la INEXISTENTE competencia. Craso error. Sólo eliminaremos esa competencia cuando seamos capaces de crear productos de calidad. El caso de Carlos Giménez es demasiado evidente. El tiempo le está haciendo justicia. No han podido con su trabajo, simplemente por ser honesto y de extremada calidad sus obras. Nuestra trayectoria con los Premios Haxtur avalan lo expresado.

Ahora le ha tocado el turno al Manga. Llevamos años tratando de rescatar aquellos productos integrantes de esta denominación -tantas veces utilizada como medio de descalificación- que poseen, dentro de nuestros parámetros, calidad destacable. Nuestros Premios Haxtur están respaldando estas publicaciones. El último caso se ha producido en la más reciente edición del Salón con el premio a la Mejor Historieta Larga: El almanaque de mi padre de Jiro Taniguchi.

EL WENDIGO

NÚMERO DOBLE 93-94 [incluye 2 fascículos]

#XVIII La Historieta Asturiana
Fascículo XVIII (341-360)

#XIX Fascículo XIX (361-380)
Faustino Rodríguez Arbesú

http://cineultramundo.blogspot.com/

sumario

04 SALÓN 2002. Mujeres
El Wendigo

10 POSY SIMMONDS
Entrevista

12 GERRY CONWAY
Entrevista

14 ATARI FORCE
Ramón F. Pérez

16 ANA MIRALLES
Entrevista

20 LAS VIÑETAS DE ÚRCULO
Eduardo Úrculo

21 PLANCHAS; VIÑETAS Y BOCADILLOS - 3
F. Flórez

22 BRICK BRADFORD
Ramón F. Pérez

23 ¿QUIÉN DIJO MIEDO?
F. Flórez

24 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

26 AUTOPISTA A LA PERDICIÓN
F. Flórez

28 LA COMPOSICIÓN EN EL CÓMIC - 2
F. Flórez

35 HIROSHIMA
F. Flórez

36 FUNERALES DE MAYO
F. Flórez

38 HEMOS LEÍDO
Comentarios y noticias

39 PREMIOS HAXTUR 2002

http://cineultramundo.blogspot.com/

EL WENDIGO COMICS Nº 93-94 INVIERNO 2002

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PÚBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACIÓN: Eulalia Fguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló ASISTENCIA TÉCNICA: Juan López IMPRIME: Asturgraf DEPÓSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACIÓN PORTADA: Katherine Arnoldi
Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.
PARA MÁS INFORMACIÓN: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón y la Consejería de Cultura del Principado de Asturias

Salón 2002

Mujeres

El Wendigo

Alguien tenía que hacerlo por primera vez y fuimos nosotros. Las profesionales de la historieta necesitaban un certamen donde sentirse protagonistas y el XXVI Salón del Cómic de Asturias lo fue. No se trata de discriminaciones positivas ni actitudes condescendientes ni establecer guetos. La cuestión es situar la aportación femenina al cómic en su lugar, el que merece, sacándolo de la oscuridad de siglos de machismo. Era el objetivo; ahora corresponde a los que vengan continuar el trabajo.

Dibujo de Katherine Arnoldi

Algunas de las invitadas: Purita Campos, Katherine Arnoldi, Posy Simmonds y Trina Robbins

Con M de Mujer

Se reunió un gran número de historietistas, dedicadas a una o múltiples actividades y géneros: Ana Miralles [dibujante; aventura, erotismo]; Anissa Dorsey [guionista; humor gráfico en internet]; Katherine Arnoldi [dibujante y guionista; underground, activismo]; Layla Gauraz [guionista; aventura]; Marie Severin [dibujante, entintadora, colorista; superhéroes, humor]; Mariel Soria [dibujante; humor]; Margarita Rodriguez [dibujante y guionista; histórico, manga]; Mabel Álvarez [dibujante; humor gráfico en prensa]; Posy Simmonds [guionista y dibujante; costumbrismo, ilustración]; Purita Campos [dibujante; romance]; Trina Robbins [dibujante, guionista e historiadora; underground, superhéroes, romance].

Realmente sobresaliente fue la respuesta a Purita Campos. La creadora gráfica de *Esther y su mundo*, serie que dejó de editarse hace unos cuantos años. Levantó gran expectación y trajo a un nutrido grupo de fans, procedentes de toda España. La demanda de sus dibujos y dedicatorias la obligaron a personarse en varias sesiones de firmas. Purita se mostró reivindicativa, poniendo de manifiesto una verdad insultante: "Los hombres defienden series como *El guerrero del antifaz* o *Roberto Alcázar y Pedrín*, que no dejan de ser muy malas, e ignoran y desprecian las hechas por mujeres en la misma época."

Puede calificarse de excepcional la mesa redonda protagonizada por Layla Gauraz, Katherine Arnoldi, Margarita Rodriguez y Mabel Álvarez. Cuatro mujeres contando sus experiencias como creadoras de tebeos en diferentes ámbitos y formas. Entre todas ellas, la de Katherine Arnoldi fue estremecedora. Cercenadas todas sus aspiraciones a causa de un embarazo adolescente, repudiada por su familia, por su pareja, tras una visión mística en el desierto, retomó las riendas de su vida, consiguió emprender y culminar los estudios de Bellas Artes y una vez situada como profesora decidió compartir su experiencia con los demás, narrándola en una novela gráfica y participando como voluntaria en programas de ayuda a jóvenes embarazadas sin hogar. Su compromiso la ha llevado a iniciar un pleito contra la ciudad de Nueva York por los recortes en los programas asistenciales y a manifestarse contra las acciones bélicas acometidas por

> Era todo un poema ver la cara de Trina Robbins cuando le enseñamos el número de la revista *Star* donde se difundió su obra por primera vez en España. "Yo no tenía noticia de esta publicación". "Nadie me comunicó su existencia". "Nadie me pidió permiso para traducir y publicar esto" y, por supuesto, "Nunca recibí un dólar por los derechos". La verdad es que no sabíamos qué decir. Cómo explicarle que ese comportamiento era el pan nuestro de cada día en este país y en el mundo de las editoriales de cómics. Aunque afortunadamente ahora ya no pasa esto, ¡o sí!

Una sonriente Marie Severin posando con su pin de oro y el Haxtur al fondo que merece.
Derecha, detalle del dibujo de Ledroit a lo que cuelga de la boca de Baez (izquierda) es un pinfarro. Si se fija, donde hay confetis...
Debajo, Geoff Johns

Steve Ledroit, uno de los dibujantes más singulares del universo

Un verdadero cuento del tío Vázquez fue la llegada de Purita Campos a la editorial Bruguera. Parece ser que una joven Purita colaboraba en el taller de costura de su madre dibujando figurines de moda. Un familiar de la dibujante conocía a Manuel Vázquez y le habló a éste de sus cualidades a lo que Vázquez respondió: Nada, nada, mañana que se pase por la editorial y que pregunte por mí. La joven acudió a Bruguera y cuando preguntó por él, el personal de oficina casi se parte de risa porque según le dijeron Vázquez sólo iba por allí cuando le tocaba entregar y de paso cobrar. No obstante, vieron sus dibujos y quedó contratada de inmediato.

su gobierno. La novela gráfica de Katherine Arnoldi, *La verdadera historia de una madre soltera adolescente* ha recibido todos los premios imaginables y si en este país hubiera editores independientes de verdad, interesados en el auténtico cómic underground y no en las memeces de moda, ya la habrían publicado hace tiempo.

Marie Severin, descendiente de una familia ilustrada que incluye arquitectos y dibujantes entre sus abuelos y progenitores, demostró poseer una cultura refinada, interés por lo que le rodeaba y una humildad apabullante, las cualidades que distinguen a una verdadera artista.

Trina Robbins se declaró historiadora feminista del cómic y desde este punto de vista enfoca sus trabajos de investigación, revelando artistas desconocidas, revisando autorías y cuestionando los métodos de calificación y valoración. No se trata de revanchismo ni de poner una mujer donde antes había un hombre, sino de quitar los velos y dar a conocer artistas infravaloradas por el mero hecho de ser mujer y no por la calidad de su obra.

Posy Simmonds se definió con muchísima ironía como una recatada dama inglesa. En realidad posee tanto encanto como talento y cultura, algo que quedó demostrado en *Gemma Bovery*. Además de ésta pudimos ver muestras de otros trabajos suyos, por desgracia inéditos entre nosotros, que dejaron boquiabierto al personal.

Mariel Soria y Ana Miralles son hoy

Mariscal, fagulando, dibujo de María Saverín. Derecha, Carlos Martín del Luz

Víctor de la Fuente y el director del Salón, Faustino Rodríguez Arbesú

Una anécdota que nos contó Adolfo García, que atestigua la mítica rapidez de Víctor de la Fuente a la hora de dibujar. Cuando llega el momento de dar el acabado a sus dibujos, Víctor mantiene en la misma mano la plumilla y el pincel, cambiando del uno al otro según entinta o da sombra. Un prodigio de velocidad.

La mesa redonda de mujeres. Víctor de la Fuente

Georges Bess- "Siempre que me han preguntado por el mejor Salón que conozco, he dicho que el de Gijón es el mejor de todos aquellos a los que he asistido. También lo he escrito en diferentes ocasiones en cartas a Faustino. Este año tengo que decir que incluso ha superado los anteriores a los que he venido pues, además, me ha permitido conocer personalmente a Víctor de la Fuente, a quien, junto con Joe Kubert, he admirado como uno de los mejores dibujantes de las últimas décadas".

por hoy las dibujantes nacionales más populares y conocidas; también son, a nuestro juicio, las que mejores resultados proporcionan al lector con sus trabajos. Esto es fruto sin duda de una dotes innatas pero también de una práctica continuada durante años y años, sin desfallecer. De Ana Miralles se expusieron varios originales de *Djin*, obra creada para el mercado francés bajo guión de Dufaux. No transcurrido un mes desde el Salón Norma publicaba en español el primer álbum. Esa editorial debe pensar que este tipo de productos no necesitan ser promocionados en salones y festivales. Así nos va.

Muy activas estuvieron también Mabel Álvarez (Ñata), que participó en todas las actividades y también aportó originales para la exposición Mujeres y Margarita Rodríguez, Nina, las dos representantes asturianas. Las acompañó en la mesa redonda Layla Gauraz, con posiciones menos militantes que algunas de sus compañeras. Layla se mostraba más interesada por las personas que por problemas de género. No era la primera vez que visitaba Asturias, acompañada de su marido, Georges Bess.

Úrculo y Mariscal

Por cuestiones de agenda, la jornada inaugural estuvo dominada por la presentación y el coloquio con estos dos artistas cuya actividad trasciende el mundo del cómic.

Eduardo Úrculo, en estos momentos el pintor más popular del estado español, se consagró al tebeo durante una larga temporada, facturando historietas y chistes para el diario asturiano LA NUEVA ESPAÑA. El Vendigo, en colaboración con Cajastur y el periódico citado, recuperó esa producción editando un dignísimo álbum que el pintor, junto con Juan José Plans, estuvo encantado de presentar. Úrculo habló de esos inicios, cuando compaginaba un trabajo en Carbones La Nueva [una de las tantas sociedades mineras que existieron en Asturias y que hoy son sólo recuerdo] con la realización de las historietas; habló de las influencias cinematográficas que le inspiraban y de una afición al tebeo mantenida hasta el día de hoy. Con emoción y sin nostalgia, reivindicó su pasado como historietista y aseguró que nuestro álbum se convertiría en referencia inexcusable para cualquiera que pretendiese analizar su trayectoria artística.

Lo de Mariscal fue punto y aparte. Llegado entre el éxito del hotel en Bilbao y la polémica sobre la casa del Príncipe, sus primeras palabras fueron de reconocimiento para lo que significaba la celebración de un Salón del Cómic periférico, alejado de los centros de decisión, tanto editorial como

Los chicos de oro: Gloria, María Saverín y Dolores Buscaro

Una emocionada Trina Robbins abraza su premio junto John Buscaro, flanqueada por Patricia y Víctor de la Fuente

Los Héroes secundarios: Edgar Hueso (dibujo) y Nano (humor)

Purita Campos, María Sorb y sus respectivos cónyuges

Muchos dibujantes alternan su pasión por los cómics con las más diversas ocupaciones. Si bien es conocida la relación de Geoff Johns y Gerry Conway con el mundo del cine, ya no lo es tanto la de Steve Leialoha o Adolfo García con la música. Miembro el primero del grupo "Seduction of the Innocent" y del grupo astur "Cuelebre" el segundo.

política. Durante su coloquio se proyectó un video titulado *Amarillo Verano*. La proyección constituyó uno de los momentos más intensos de esta edición del Salón. Una maravilla, continuación por otros medios del universo tebeístico de Mariscal. En él da rienda suelta a esa visión pop del Mediterráneo que nos cautivó desde el Víbora y aún antes. Con música de una canción de los *Pretenders* aderezada con palmas y aleluyas rumberas, la propia voz en vivo de Mariscal iba desgranando los elementos que formaban el video: la playa, los chiringuitos, los hoteles, las carreteras de la costa, las gasolineras, las motos, los langostinos, la paella, los chalets y un etcétera largo y divertidísimo. Un cálido, espontáneo e incontrolable aplauso coronó esta proyección que dejó a los asistentes prácticamente sin habla y embargados por la emoción. Tras ella, Mariscal habló de todo. Conociendo sus entrevistas monosilábicas, quedamos

Dibujo de Trina Robbins

La gijonesa Mabel Álvarez tiene una carrera consolidada como pintora; su dedicación al humor gráfico es, por decirlo de alguna manera, algo complementario a su vocación. Pues bien, desde que asiste al Salón como invitada se manifiesta cada vez más admirada de los talentos que descubre trabajando en lo que en el mundo de la alta cultura se considera con desdén como un arte menor, o ni siquiera arte. Mabel no se privó de expresar en voz alta su entusiasmo ante la obra de Ana Miralles, Trina Robbins, Purita Campos o Posy Simmonds. Por cierto que de esta última también Adolfo García quedó maravillado cuando vio las diapositivas con su obra.

admirados de su deferencia. Más tarde confesaría que el ambiente del Salón, donde se sintió acogido y entre amigos, le había llevado a aquella naturalidad.

La jornada inaugural terminó con el guionista norteamericano **Geoff Johns**. Su obra todavía permanece inédita en España pero es de suponer que en algún momento, será publicado aquí. Johns, asombrosamente joven para el trabajo que ya ha desarrollado, vino acompañado por su esposa, Anissa Dorsey, guionista.

ENTRE HOMBRES

Complació especialmente la presencia de dos autores locales: **Carlos María de Luis** y **Adolfo García**. El primero de ellos creó numerosas historietas en los años 50,

Katharina Arnold con sus alumnos en plena sesión

Paco y Silverio de

publicadas en LA NUEVA ESPAÑA, consagrándose a la actividad investigadora y divulgativa, complementando sus trabajos sobre los aspectos más diversos de la cultura asturiana con ilustraciones humorísticas. Asistirá en breve a la recuperación, ampliada y actualizada, de su obra más popular: *Los asturianos y sus cosas*.

Adolfo García es posible que suene más en el marco estatal o internacional ya que vio publicadas sus historietas (*Mister Melone*, *Pepe Murciélago*, etc.) en España, Alemania y otros países a través de Bruguera y la agencia Bardon Art. En Asturias tuvo un éxito arrollador durante los años 70 y primeros 80 del siglo XX. Sus personajes, *Xuanón*, *La Vaca Venancia* o *La Familia Fariñones*, se identificaban con el alma popular y a su vez el pueblo se sentía identificado con ellos. A pesar de que hace muchos años que dejaron de publicarse sus aventuras, reproducciones de sus personajes siguen vendiéndose en las tiendas de souvenirs de toda Asturias. En la actualidad entre otras tareas está entregado a una labor titánica: la recuperación de la obra maestra de Harold Foster, aplicándole el color con ordenador, partiendo del original de las páginas de la época.

Steve Leialoha paseó su elevada estatura y prolongada melena con una eterna sonrisa en el rostro. Nos mostró unos pequeños cuadernos donde su creatividad se desboca en ilustraciones onírico-fantásticas, realizadas con una técnica impecable, a base de una línea sin vacilaciones; daban la

Paco Roca y Gaspar Haro, dibujando para el público asistente. Derecha, los ganadores del concurso de dos cómics

Williamson fue protagonista de otra curiosa anécdota cuando fue invitado, junto a otros autores americanos, a una paella en casa de Víctor de la Fuente. Cual no sería la sorpresa de los anfitriones al descubrir que entre el arroz había unos pequeños bichitos que les miraban. Eran las gambas. Al parecer no fueron capaces de asociar aquellos "animalitos" al delicioso manjar que compraban en la tienda de congelados (sin cabeza y sin piel. ¡Claro!). Tras muchos intentos no consiguieron que dieran bocado; menos mal que Hugo Pratt estaba dispuesto para comer lo suyo y lo de los demás. Para los que no conocieran físicamente a Pratt, baste con decir que eran necesarias dos sillas juntas para que se sentara.

impresión de estar realizadas con un sello, como una estampación, algo que sólo hemos visto en el mejor Gibbons o en Dan Barry.

Georges Bess acudió en loor de multitudes. Por fin la altísima calidad de su obra comienza a ser apreciada y la edición de *Joan Solo* ha contribuido a afianzar ese reconocimiento. Bess se encuentra cada vez más pletórico de fuerzas, con múltiples proyectos en sus manos y dueño de todos los recursos creativos para llevarlos a cabo. Dentro del cómic europeo su obra está llamada a perdurar.

Gerry Conway estuvo a la altura de lo que se podía esperar de alguien que ha dado a DC y Marvel alguno de sus mejores momentos. Incisivo y reflexivo sobre su propio trabajo, fue capaz de separar el grano de la paja, demostrando que guiones como los de *Cinder y Ashe* no son producto de la casualidad sino de una inteligente labor y un ingente trabajo.

LAS EXPOSICIONES

Las exposiciones fueron el gran éxito de esta edición del Salón. Sólo la dedicada a las *Mujeres* tuvo más de quince mil visitantes según recuento de los responsables del Centro Cultural Antiguo Instituto. Contribuyeron a ello los medios de comunicación generalistas que realizaron una amplia cobertura de la misma. No era para menos ya que se reunían más de doscientos originales, todos ellos dibujados por mujeres. Lo de ser la mayor exposición del mundo dedicada al cómic femenino no lo decimos por marcarnos un farol, es que el material enviado por Trina ya disfrutaba de ese reconocimiento y en Asturias se amplió con más originales, agregando una representación de dibujantes españolas. La exposición recorría todos los géneros y los estilos eran tan variados como la nómina de dibujantes, pues era casi imposible encontrar similitudes formales entre unas y otras. Esto más que nada viene a demostrar lo ridículo e inútil de una separación por sexos. En el plano estrictamente artístico no hay más rasgos comunes entre dos dibujantes femeninas que entre dos masculinos; es la calidad de su obra la que establece diferencias o similitudes.

Leyla Gouss

En el museo Barjola de Gijón se expusieron originales de *John Buscema* traídos expresamente por su viuda, Dolores, y su hija, Dianne. En ellos se podían apreciar todos los pasos del proceso creativo, desde el abocetado inicial hasta el entintado definitivo; incluso en algún caso se acompañaba de la versión publicada en el comic-book correspondiente. No vamos a insistir en la importancia y en la excelencia de John Buscema pues es algo unánimemente admitido a estas alturas. Más de setenta originales no

Dibujo de Mariscal, Paz y María Severin la acosan a ganas

son muchos en relación con las miles de páginas producidas por este gran artista, pero si esta exposición llega a colgarse en Barcelona, La Coruña o Madrid sale hasta en el B.O.E. No decimos más.

Al Ateneo de La Calzada (Gijón) llevamos el homenaje al Salón del Cómic del Principado de Asturias. Esta muestra, de forma parcial, ya se expuso el año pasado; desde entonces acá se han recibido una veintena de nuevas aportaciones.

En Oviedo, en la sala Borrón, dependiente del Instituto Asturiano de la Juventud, se expuso una revisión antológica de *Víctor de la Fuente*. El extraordinario dibujante asturiano estuvo en la inauguración de la misma, asombrando a todos los presentes con la rapidez y habilidad de su trazo. Los originales comprendían ilustraciones para novelas populares, trabajos inéditos, otros más conocidos como *Hoggarth* o *Los Gringos* para terminar con una adaptación del *Quijote* llevada a cabo con el guionista Víctor Mora. Además de todos los aficionados que acudieron a título particular, la exposición fue visitada por grupos de estudiantes de los diversos institutos ovetenses. Sobre este tema, una anécdota de la que fuimos testigos. El jueves 10, Ana Miralles, Purita Campos y su esposo, Francisco Ortega, acudieron a la sala Borrón en compañía de Víctor. Éste iba explicándoles los entresijos

Víctor de la Fuente, en plano fiero. Salón de Brozas

Pudimos conocer una de las razones de la fabulosa colección de originales de Al Williamson. Durante muchos años los grandes sindicatos del cómic se quedaban con los originales que publicaban. La King Features Syndicate los almacenaba en un sótano de la quinta avenida donde periódicamente eran destruidos. De vez en cuando Williamson se pasaba a investigar en el inmenso archivo donde pudo conseguir auténticas joyas (entre ellas varios originales de Hal Foster). En ese sótano desaparecieron gran parte de los dibujos del gran Foster al ser destruidos por una inundación.

de su trabajo y en un momento, esa explicación se convirtió en un acto público, pues todas las personas que había en la sala rodearon al grupo para disfrutar con el mejor guía que se puede tener en una exposición: el propio creador de la obra.

Otras actividades

Señalar la importancia de la conferencia y mesa redonda desarrollada en el Campus de Humanidades de la Universidad de Oviedo. Coordinado por Marino Santiso, el jueves 10 de octubre tuvo lugar un encuentro de Mari Severin, Trina Robbins y Katherine Arnoldi con los estudiantes de Filología Inglesa. Como se encargó de puntualizar una de las profesoras asistentes, "era una ocasión histórica, pues se trataba de la primera colaboración entre el Salón del Cómic y el Campus de Humanidades". Robbins llevó a cabo una lección magistral, ilustrada con diapositivas, repasando la aportación femenina al cómic americano. Severin y Arnoldi relataron sus experiencias como parte de esa aportación. Tanto la conferencia como el debate posterior se efectuaron íntegramente en inglés.

También en Oviedo, en la Escuela de Arte, se realizó un homenaje a John Buscema. Florentino Flórez hizo un repaso a la obra del dibujante, Premio Haxtur al Autor que Amamos en 1997 y que el año pasado ya no pudo asistir al XXV Salón a causa de la enfermedad que finalmente acabaría con su vida. Posteriormente, su viuda e hija recibieron el cálido homenaje de los estudiantes y aficionados que llenaron el salón de actos del centro educativo.

Además de todo lo anterior Katherine Arnoldi impartió un curso de carácter práctico con el título "Cómo hacer una novela gráfica"; se presentó a la prensa el álbum de Úrculo; en el patio del Centro Cultural Antiguo Instituto, los dibujantes asturianos y otros que se animaron a ello, realizaron Cómic en Vivo durante varias horas al día y, por último, Mariel Soria, su compañero, el guionista Manel Barceló, Ana Miralles y Ramón Fermín Pérez formaron el jurado del concurso convocado por Ayuntamiento de Gijón bajo el lema "¡Eres sexista!".

Conclusión

La XXVI edición del Salón del Cómic de Asturias estuvo cargada de momentos emotivos, especialmente intensos durante la ceremonia de clausura. El homenaje a la memoria de John Buscema, con una Dianne Buscema Georgianis que apenas podía articular unas palabras de agradecimiento entre los aplausos del teatro Jovellanos en pleno, hizo saltar las lágrimas a muchos asistentes. Tras ella, una conmovida Trina Robbins recibió el *Premio John Buscema - Amor al Cómic* por su continuada labor de estudio y defensa de la historieta femenina. Conviene aclarar que este premio, instituido este año, no tendrá carácter anual como los Haxtur, sino que se otorgará cuando dé lugar a aquellas personas o entidades que contribuyan de manera significativa a la promoción y dignificación del cómic. Desde luego, Trina Robbins, por sus años de trabajo, libros publicados y aportaciones a la historia del cómic, reúne méritos más que suficientes para hacerse con él.

Por otra parte, si algo caracterizó esta edición del Salón del Cómic de Asturias fue el grado de satisfacción manifestado por todos los participantes. Unos y otros y unas y otras se deshicieron en elogios y halagos hacia el Salón y sus organizadores, recorrieron encantados los actos y exposiciones y no ahorraron comentarios positivos hacia ellos. A nosotros nos queda el saber que todo el esfuerzo y trabajo invertido, que fue mucho, merecieron la pena.

Posy Simmonds

Entrevista

Transcripción: F. Flórez

Si su labor en Genma Bovery ya nos habia seducido por la inteligencia del texto, sabiduría narrativa, calidad del dibujo y complejidad de la puesta en escena, en persona aún nos impresionó más. De aspecto frágil y modales exquisitos y encantadores, esta autora inglesa nos enamoró con su sencillez y refinamiento. Todo un descubrimiento, que ahora deseamos compartir con ustedes.

¿Cómo fueron sus inicios en el medio?

Posy Simmonds- *Buenos tardes, me da pena no hablar español.* ¿Cómo empecé? Primero fui a una escuela de arte en París, luego en Londres. Cuando acabé no sabía muy bien qué hacer. Comencé realizando pequeños dibujos para el periódico THE TIMES. Muy pequeños. No soy realmente una artista de cómic. He desarrollado mi carrera en los periódicos.

Pero introduces elementos de cómic incluso en los cuentos para niños.

Si. Siempre me ha gustado la combinación de palabras e imágenes. Siempre he escrito mucho y adoro escribir historias, desde muy pequeña he leido tebeos, como Superman y otros comics americanos e ingleses. Fueron una gran influencia. Comics como *Superman*, *Blondie*, *Casper*, *Krazy Cat*... Me gustaban mucho los dibujos de Saul Steinberg... Y otros ilustradores, que no son especificamente dibujantes de comics, como Ronald Searle, que es muy conocido en Inglaterra y en Francia, no sé en España... Me interesan mucho los colaboradores del PUNCH[1]...

Vd. cambia mucho de técnica ¿Cual prefiere?

Yo trabajo para periódicos y los sistemas de impresión eran muy malos. Sobre todo en THE GUARDIAN en la época en que empecé a colaborar con ellos, los setenta, en que todo quedaba gris. Alli empleé una pluma muy gruesa, asi que me acostumbré a trabajar con una linea muy gorda. Pero luego la impresión mejoró, asi que ahora puedes ser más sutil.

¿En qué año se inicia su colaboración con The Guardian?

Empecé en 1972, como "rellena-huecos". Cada vez que había un espacio vacio me llamaban y me decian: rellena ese agujero para las cinco. Estuve asi cinco años. Fue una gran oportunidad para aprender a dibujar muy rápido y en estilos muy diferentes. Yo hacia dibujos en las páginas de literatura, de politica, del tiempo... Un trabajo muy bueno.

Un dia coincidí con el editor en el ascensor. Me preguntó: ¿has pensado alguna vez en hacer una tira? ¡Ups! No. Asi que me dijo: hay un gran agujero en el periódico y queremos que lo llenes más habitualmente. Vale. Hice una tira que no era exactamente politica, sino más bien de critica social. Estaba en la página femenina, justo cuando el feminismo todavía no era algo viejo. La dibujé durante trece años. Era media página. Hace más o menos ocho años fue cuando me pidieron un serial para el periódico y asi fue como nació *Genma Bovery*.

¿Se ha recopilado ese material suelto de los periódicos?

Si. Lo agruparon en cinco álbumes, pero ya no se pueden encontrar actualmente.

¿Los sueldos en los periódicos son tan bajos como dicen? ¿Es por eso que inicia su carrera como ilustradora de cuentos infantiles?

Al principio no ganaba mucho, de hecho tuve que dedicarme a limpiar casas ajenas y faenas asi. Pero luego ya pude dedicar todo mi tiempo al dibujo. Ahora considero que es suficiente.

Lo de los cuentos surgió porque el editor que se encargaba de recopilar mi material de THE GUARDIAN también publicaba libros para niños. Me preguntó porqué no hacia algo en color y no sólo en blanco y negro. Yo dije: ¡Buena idea! Asi empezó todo.

¿Siempre ha escrito sus propias historias o ha ilustrado cuentos de otros?

Normalmente si, pero he ilustrado mucha poesia inglesa. He hecho alguna portada y, por supuesto, cuando rellenaba huecos siempre ilustraba escritos de otros.

[1] Una clásica revista de humor inglés

La autora posando con su Harpur almejor Guión por Gemma Bovery

¿Cuales fueron sus influencias literarias para Gemma Bovery?

Sobre todo Flaubert, pero fue algo muy duro de seguir. A mi siempre me había gustado el libro, así que cuando decidí modernizarlo lo releí. Luego lo metí en un cajón y lo cerré con llave. Me aterrorizaba un poco enfrentarme a su prosa inmortal, teniendo en cuenta las libertades que me iba a tomar.

Pero Gemma es también una versión crítica. Empleé un estilo similar al del cómic romántico, en otras partes un toque decimonónico para el lenguaje, algo de Dickens para determinadas palabras... La primera versión empleaba la primera persona y el resultado era horriblemente "literario". Fue entonces cuando decidí que un personaje, el panadero, fuera el narrador. Necesitaba su voz, luego todo fue mucho más fácil.

Parece que el origen de Gemma Bovery fue un poco accidentado.

En THE GUARDIAN me habían dado un espacio realmente extraño, de tres columnas a un lado de la página. Empecé a diseñar los personajes y la trama y escribí veinte capítulos, de los cien que tenía previstos. No estaba muy planeado, pensaba improvisarlo según se publicara. Mi idea era vivir peligrosamente.

Entonces tuve un accidente muy estúpido y me rompí la espalda. No puede trabajar durante medio año y todo el proyecto se paró. En THE GUARDIAN fueron muy amables y me esperaron. Cuando pude volver a dibujar tenía que hacerlo muy lentamente, así que desistí de improvisar. Pensé que debía tener el libro prácticamente completo antes de empezar a publicarlo. Yo pensaba dedicarle un año o uno y medio y fueron muchos más, casi cuatro.

En la novela de Flaubert las cosas pasan muy despacio. Apenas hay acción, el ritmo es lento. Una de las mayores complicaciones venía dada por su publicación diaria; cada parte tenía que acabar con un pequeño ¡hup! al final para que los lectores desearan continuar leyéndolo. Así que me llevó mucho tiempo planearlo todo, escribirlo antes de ponerme a dibujar.

¿Redibujó las planchas que había realizado antes del accidente?

Sí, lo hice porque la gente parecía diferente. Tenían bigotes y luego decidí prescindir de ellos, Gemma tenía unas piernas gordas y después se las puse bonitas, la moda había cambiado, así que también lo modifiqué...

El trabajo tipográfico es excelente en el libro.

Al principio no pensaba en incluir tantos textos, hay demasiado. En primer lugar, debemos recordar que hay diferentes voces en la narración. Está el narrador, el panadero francés, monsieur Jouvert, que se expresa a través de una letra básica, clásica. Luego Gemma, que habla a través de mi letra manual. Son dos versiones de los mismos hechos, pero parecen diferentes. Por último está el autor, yo, que hablo a través de los dibujos, comentarios que señalan algo que el texto no indica, añadidos, contradicciones...

Hice los textos a mano, porque soy un dinosaurio que no usa el ordenador. Afortunadamente estudié tipografía y de hecho puedo dibujar las letras manualmente en el cuerpo y familia que deseo. Puedo espaciarlo casi exactamente como va a quedar. Mi marido es diseñador gráfico así que luego voy a él y me los pasa con el Mac.

El modelo narrativo que emplea es poco habitual ¿Ha mirado los pocos ejemplos similares, como el Kafka para principiantes de Crumb?

Sí, pero no en relación a Gemma. Mi idea respecto a mi versión de Flaubert era que, si tienes muchas imágenes, puedes cansarte o saltar muy rápido de una a otra. Al introducir textos, todo se ralentiza, hay un tempo diferente. Fue la búsqueda de ese ritmo pausado lo que me llevó a emplear grandes bloques de texto e imágenes sueltas.

El formato que vd. no eligió ¿fue una dificultad más?

Fue un infierno. Era una cosa muy rara para una tira. La única ventaja era que me permitía dibujar los pies. Sobre un formato más horizontal normalmente no puedes y a mí me gusta dibujar zapatos.

Hay quien dice que las mujeres salen especialmente mal paradas en Gemma Bovery.

No lo creo. Es un pastiche de una novela del XIX, en el original ella paga por su adulterio, todos son unos hipócritas, acaba fatal. Yo quería una mujer inglesa normal. Hace veinte años quizás habría sido feminista, pero según mi experiencia, ahora las jóvenes no son así. Dan más cosas por supuesto. Es la primera esposa de su marido la que lo es, despotricando a todas horas contra los hombres.

¿Cuales son en su opinión los puntos débiles de su trabajo?

Creo que reharía todo el libro. Podría haber seguido escribiendo y reescribiendo, pero tenía que parar. Hay muchas cosas que cambiaría. Aunque a veces miro alguna página y digo ¡Ah, esto está bien!

En sus cuentos parece introducir elementos que interesan también a los adultos. Resulta agradable ver como los animales se abrazan unos a otros.

Gracias. Procuro promover la amistad entre diferentes especies, perros y gatos, gatos y ratones...

Trabajando en un periódico ¿tiene alguna relación con otros dibujantes de comics?

El trabajo en prensa te mantiene aislado del cómic. Conozco más a otros dibujantes de prensa. Aunque a veces, sobre todo cuando recopilaban mis tiras, tenía ocasión de encontrarme con otros creadores de comics. Ayer lo comentaba con Trina [Robbins], yo trabajo en otra parte del bosque. Pero para mí es muy agradable saber lo que se cuece en ésta.

¿Hay traducción francesa de Gemma Bovery?

Sí, desde hace dos años. Yo estaba muy asustada. Por un lado por los amantes de Flaubert. Por el otro, los puristas de la bande dessinée. Pensarían: esta extraña inglesa, con todo este texto entre dibujos... Afortunadamente... Yo creo que esto es un homenaje a Flaubert y aunque haya sido escrito por un inglés, pongo bastante mal a los ingleses y cierto snobismo de algunas clases francesas... Así que les gustó [toca madera].

¿Sus proyectos más inmediatos?

Tengo otra tira semanal en THE GUARDIAN. Estoy planeando otra novela ilustrada o lo que sea esto. Y voy a escribir otro libro para niños. Así que tengo unas cuantas cosas por hacer.

Gerry Conway

Transcripción: F. Flórez

Un clásico del mundo de los superhéroes, que lleva varios años dedicando sus esfuerzos creativos a la televisión. Conway, uno de los guionistas clave en la evolución de los tebeos de superhéroes, hizo memoria con nosotros.

El autor recibiendo su Honor por Cinder Achadarenses de la ciudad de Gijón

Hemos leído que vd. empezó su carrera muy joven escribiendo diálogos.

Gerry Conway- Bien, a principio escribí guiones completos (*full-scripts*) para la D.C. Cuando pasé a la Marvel, allí el método consistía en dar primero una base argumental (*plot*) a los dibujantes, que luego la dividían en viñetas y páginas. Después eso volvía al escritor, que añadía los diálogos. Como los personajes me resultaban familiares, no era complicado.

Llevó a Daredevil de New York a San Francisco ¿A qué obedeció ese cambio?

Asuntos personales. Estuve allí en 97 y me enamoré de la ciudad. Fue entonces cuando me dieron la oportunidad de escribir sobre *Daredevil*. Iba en un tranvía, bajando las famosas cuestas de la ciudad, mirando los edificios y me pregunté porqué no teníamos a superheroes saltando sobre ellos. Me pareció lógico, así que, ya que yo me encargaba de *Daredevil*, le pregunté a Roy Thomas si podía hacerlo y así empezó todo. Con Cinder y Ashe me pasó algo similar. Estuve en New Orleans, me gustó y decidí utilizarlo.

Vd. y Roy Thomas llegan a la Marvel en un momento complejo de la sociedad americana, finales de los 60. ¿Tuvieron algún tipo de controversia ideológica con Stan Lee, que era mayor que ustedes?

Es más joven de lo que yo soy ahora. Diferencias políticas. Bueno... Como muchos de mis contemporáneos yo era un liberal, incluso en extremo. Había unos pocos escritores y dibujantes de la generación anterior que no lo eran. Pero no creo que llegáramos a tener problemas graves. No había discusiones respecto a política, eran más bien de trabajo. Quien iba a ocupar el puesto de quien. A nadie le importaba a quien votaban los demás.

Entre otros muchos, vd. ha trabajado con tres monstruos del dibujo: Gene Colan, Gil Kane y José Luis García López.

Cada uno de ellos fue como un viaje diferente, ya que extraían calidades diversas de mi trabajo. Gene Colan tenía un sentido muy especial de la atmósfera, alejado de los lugares comunes, me hizo escribir de una manera más realista. Gil Kane era de la vieja escuela, muy dinámico y clásico a la vez. Realmente no era el mejor en términos de colaboración. Con Gil era realmente como una guerra. Está bien, también. García López es simplemente un talento fenomenal. Con él descubrí que podía pedirle lo imposible y lo hacía parecer fácil. Por ejemplo, con los personajes de *Atom Force*, teníamos uno que era un insecto hembra y le pregunté "José, ¿puedes hacer que resulte sexy?" La idea de hacer que una mantis sea sexy es casi ridícula y él lo consiguió como si fuera lo más normal del mundo. Cada uno de ellos me

permitio hacer cosas, desarrollar aspectos de m trabajo que no habia explorado con otros

Una pregunta inevitable ¿se arrepiente de haber matado a Gwen Stacey?

No risas] A m nunca me gusto No, no me arrepiento. En mas de un sentido, para m fue como un punto de inflexion, que fue como se anuncio en su momento esa historia de Spiderman. C reo que marco un cambio en la percepcion que los lectores tenian de m trabajo. Tambien en la industria, volvio mas creibles a los superheroes Antes de eso, s un superheroe o una superheroina o un secundario morian en una historia dramatica era por un noble proposito y podiamos sentirnos bien a final. Eran muertes adecuadas a la naturaleza heroica de los personajes y se producia una suerte de catarsis. Pero la muerte de Gwen Stacey era existencia, no tenia sentido. A fina de la historia el malo pagaba pero ella seguia muerta y eso era trágico. C reo que eso ayudo a madurar a genero. Se acabaron las historias en que el bueno salva e dia y todo es maravilloso. A partir de ahi todo se volvio mas maduro, un poco mas oscuro y mas oscuro y oscuro. Para bien o para mal, fue un punto de inflexion.

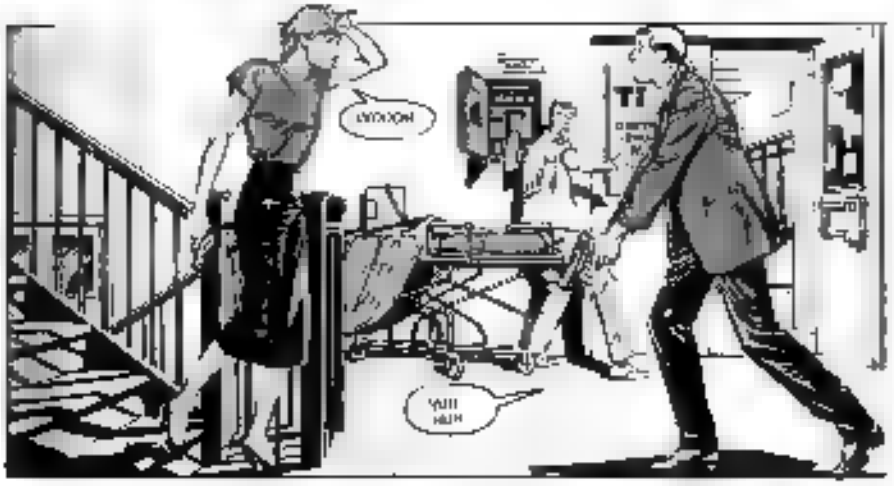
Pero luego resucitaron a Gwen.

Yo lo escribi, segun quiero recordar, ella volvia como un clon. Pero rápidamente me la volvi a cargar risas Para m ella estaba bien muerta. No fue una cuestion creativa, cedimos a la presion de los fans Fue una idea de las altas esferas

Otra de sus aficiones es la mezcla de personajes, no sólo entre colecciones, s no entre las dos compañias eternamente rivales, Marvel y D.C.

Lo hice porque soy un fan. cualquier lector de Marvel y D.C en los 60-70 se habrá hecho la misma pregunta: que pasaria en un conflicto entre Spiderman y Superman Fue por razones economicas Cuando D.C decidio hacerlo yo tuve la suerte de estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. No fue el primer crossover, hubo otro anterior, un par de años antes, entre Los Vengadores y La Liga de la Justicia. Pero fue una colaboracion entre creadores, sin el conocimiento de las compañias, asi que no es oficial. Lo que hicieron fue dibujar a personajes que se parecian a los originales, sin ser ellos del todo. Solo los que habian colaborado en el proyecto podian verlo, no los directivos de las empresas Los autores fueron Mike Friedrich, Steve Englehart y yo mismo. El proyecto surgio en una fiesta de Halloween en la que bebimos mucho y se nos ocurrio la verdad detrás de mundo del comic

Geoff Johns, Ricardo Rodriguez - Gerry Conway



¿Aumentaban las ventas con estas mezclas de personajes?

Si, vendieron mucho, fueron muy populares Se reeditaron una y otra vez Fue un exito para las compañias

¿Qué diferencias ve entre la manera de abordar los cómics en Europa y América?

No se mucho sobre los diferentes métodos de trabajo en la actualidad. C reo que los primeros tebeos europeos que le fueron Tintin, Asterix y Teniente Blueberry, en los 70 Con el paso del tiempo me aficione a trabajo de Moebius, Jodorowsky. En realidad ya no leo tantos comics como acostumbraba, asi que estoy un poco descolgado. Pero me gustaba mucho aquel material. De hecho soy uno de los pocos americanos a quienes gusto *El Quinto Elemento*, una pelicula difícil de entender si no has leido comics franceses

Otra de sus creaciones es The Punisher ¿Se imaginó alguna vez que llegaría a ser tan popular?

No, de haberlo sabido no le hubiera vendido los derechos a la Marvel. Fue uno de los y llanos que cree para Spiderman. No creí que pasara de un numero. Pero segun lo escribia me di cuenta de que daba para mas

Lo que no llegue a imaginar es que se convirtiera casi en una industria el solo. Me gusta tener su muñeco en casa y confio en que, si finalmente hacen una buena pelicula con el no como la primera], pongan mi nombre en la pantalla.

¿No es preocupante el éxito popular de un personaje de estas caracteristicas, un vengador que se toma la justicia por su mano?

Es posible que esa fama no diga nada bueno de la sociedad que lo recibe Pero no es algo unico, probablemente Si los analizas, todos los superheroes actuan de forma similar. En sus origenes Superman era muy violento, tirando coches encima de los malos y cosas asi. Batman tambien usaba pistolas a principio y mataba gente *The Punisher* refleja las frustraciones de la gente corriente la justicia no funciona y el mundo no parece mejorar. Yo lo situe en un entorno mas real de que rodea a Superman, por ejemplo. No me gustaria que ninguno de los dos existiese en el mundo real, pero como fantasias son terapeuticas. Debo decir que no me importaria vivir en un mundo con Supergirl.

¿Qué opinión le merece la versión de Ennis y Dillon del Castigador?

Lo he visto pero no lo he leido en profundidad. Me alegra que siga ahi y que continuen haciendo cosas con el. Parece que *The Punisher* necesita como otros muchos personajes, ser reinventado cada cierto tiempo. Mike Zeck lo hizo, entre otros

¿Qué ventajas le ofrece la televisión frente a cómic?

A finales de los 70 yo me fui a Los Angeles con Roy Thomas. Ali Roy estableció relaciones con el mundo del cine, basicamente como escritor de ficion. Me pidio que le acompañara, porque no creia que el

solo pudiera lidiar con aquello. Colaboramos varios años y cuando Roy se fue yo me quedé. Siempre me había gustado el cine. Creo que la razón principal por la que me gusta trabajar en la televisión es porque no implica muchachos y trajes elásticos. Cuando empecé en Spiderman era un adolescente, tenía quince o dieciseis años, así que podía entenderlo, involucrarme. Cuando crecí, me interesé más por la vida real. Mi labor en la televisión me permite explorar eso, de una forma en que el cómic no. Cuando volví a Spiderman a finales de los 80, me interesaban más los personajes secundarios que Peter Parker, el héroe. Así que me dediqué a desarrollar subtramas, olvidando un poco la línea central de la colección. Algo que seguramente no ayudaba a las ventas, pero era mi elección.

¿Cinder y Ashe se creó como miniserie o en algún momento pensó que tendría continuidad?

Se concibió como una película. El problema es que en aquel momento todo eran tebeos para adolescentes y yo quería hacer algo más adulto. Pero no quería comprometerme en una serie de larga duración. Además, José Luis no se veía capaz de dibujar una serie mensual.

¿De dónde sacó la idea para Firestorm?

Lo creé para desarrollar un adolescente más real que los que aparecían en los cómics del momento. El protagonista no es particularmente brillante. Contaba mi propia experiencia, como un tipo muy lejos de ser el más listo de la clase, que solo desea pasar inadvertido, que no quiere llamar mucho la atención. Creo que la idea original viene del 'Capitán Marvel' de C. C. Beck. La diferencia principal es que el profesor de Firestorm intenta explicarle lo que tiene que hacer, lo que está bien y mal. Ese personaje de apoyo no aparecía en el Marvel original.

¿Es más interesante económicamente trabajar en la televisión que en el cómic?

Si hubiera querido ganar mucho dinero habría trabajado en el 'Spiderman' de Todd McFarlane, algo que me ofrecieron y rechacé. Desde luego, la televisión es un medio muy lucrativo y el dinero ayuda a decidir qué es lo que vas a hacer.

'Ley y Orden' parte de un concepto similar a de 'Castigador', un vigilante. Una clase de héroe que nos gusta, da igual que sean superhéroes o policías, nos gusta que alguien haga justicia. En la serie intentábamos mostrar el desenlace de esos sucesos que a veces leemos en los periódicos.

Soy un poco perverso así que normalmente siempre les pasa algo malo a mis protagonistas, matan a quien no toca, se equivocan. Creo que nunca aprenderé la lección de Gwen Stacey.

Atari Force

RAMÓN F. PÉREZ

En realidad el ATARI FORCE que conocemos es la continuación de otro cómic que se regalaba al comprar un video juego del mismo nombre. Fue obra de Gerry Conway, Roy Thomas y José Luis García López. La nueva versión se debe a Conway en los guiones y a García López en los dibujos, aunque aquí, por desgracia, también colaboran otras manos. De todas formas el nivel gráfico sigue siendo alto.

LA OBRA

Es ésta una colección de comics-book mensuales en el formato habitual, su 1ª en América, es de Enero de 1984. En España se editó de forma casi inmediata por ediciones ZINCO y solo se publicaron números, aunque en Estados Unidos parece que hubo alguno más cuyo contenido desconocemos. Como el tebeo español no contenía anuncios hubo que 'rellenar' con otras historias, por desgracia de muy baja calidad (por ejemplo la versión en cómics de los 'Masters del Universo').

Han pasado 4 años desde las anteriores aventuras, eso quiere decir, entre otras cosas, que el peso de la historia recae sobre los hijos de los antiguos héroes, especialmente 'Dart' una ovencita que es un auténtico puzzle racial y que se ha convertido, a pesar de sus pocos años y las acendradas creencias pacifistas de sus padres, en uno de los más acreditados mercenarios de la galaxia. La otra cara de la moneda es 'Tempest' el hijo de Martin Champion el héroe' de la vieja serie: atolondrado, introvertido y atormentado por las casi inexistentes relaciones con su padre que le culpa de la muerte de su madre. Tiene también unos extraños poderes que le convierten en un perseguido en su propio mundo (también aquí hay 'historia antimutante' aunque no se llame así).

Durante estos años los viejos héroes se han aburguesado y se dedican a cosas bien poco heroicas, solo Champion sigue en sus trece, huraño, solo y obsesionado con la idea de que una entidad maligna le persigue.

Esta entidad existe y es el Destructor Oscuro, el enemigo de *Atari Force* en la serie, que s entonces era una especie de ameba de tamaño planetario ahora ha tomado el mucho más manejable aspecto humano, aunque sigue igual de malo.

La serie narra el enfrentamiento entre Champion y sus compañeros y el Destructor, hasta llegar a uno de los finales más raros de la historia de comic-book.

LOS AUTORES

Gerry Conway nacido en 1952 fue una especie de 'niño prodigio' del medio y como casi todos los guionistas de su generación encontró en los 70 en el seno de la Marvel Comics Group unas posibilidades expresivas que otras editoriales, más tradicionales, no ofrecían.

Para ella realizó historias de casi todos sus personajes ('Vengadores', '4 Fantásticos', etc.) pero seguramente su obra más recordada sea su larga colaboración en 'Spiderman', serie en la que trabajó con dibujantes como , Romita, Gil Kane o Ross Andru, a el se debe la mítica saga del 'clon' de Spiderman.

Pronto comienza a colaborar con la D.C escribiendo guiones también para

múltiples personajes, siendo *Atom Force* uno de sus trabajos más memorables.

José Luis García López, gallego por partida doble nacido en Galicia y emigrante en la argentina, donde ya se sabe que todos los españoles somos "gallegos". Trabaja en las editoriales argentinas, realizando historietas de la más variada temática, especialmente de tipo histórico. Emigrado de nuevo, esta vez a Estados Unidos, comienza a colaborar con diversas editoriales pero especialmente con la D.C cómics, para la que, a finales de los 70, dibuja innumerables personajes destacando su contribución a la serie *Batman*, en la que colabora con el conocido Bruce Chan, ayudante habitual de John Buscema en las páginas de "Conan". Más personal es ya su trabajo en la miniserie *Deadman*, el personaje creado por Carmine Infantino y Neal Adams, también realiza historias de *Superman*, los *Nuevos Titanes*, etc. Pero pronto se puede permitir el lujo de dedicar sus esfuerzos a proyectos especiales de periodicidad no mensual: miniseries como "Finder & Asbe" también con guiones de Conway especiales como *Batman Ya Abdul o Kal*, que funde el mito arturico con el de *Superman* logrando una bella historia de ambientación medieval. Dibujante extraordinario pero poco prolífico siempre contó con el aprecio de la D.C que le encargó numerosos trabajos no relacionados estrictamente con el cómic: carteles, diseños publicitarios y de personajes, etc. Se puede decir que la "imagen de marca" de la D.C cómics debe hoy mucho a José Luis García López.

COMENTARIO

La historia, argumentalmente, es hija de su tiempo y aunque se agradece con interés un notable manejo de contar todo de la forma más lineal posible y el recurso constante a ciertas convenciones de la época (por ejemplo todo el mundo tiene que haber sufrido una infancia traumatizante. De todas formas se agradece que, a pesar pequeñas "licencias" se la pueda considerar como una serie estrictamente de ciencia ficción y no de superheroes, heredera de la rica tradición de la D.C en este género, plasmada en numerosos personajes como *Adam Strange*, los *Tamaranos*, *Tomos Mañana*, etc. Por no citar las innumerables historias de personajes fijos que poblaban las revistas de la D.C en los primeros 60. Pero lo que transforma *Atom Force* en una pequeña joya es la labor de José Luis García López, quizá el mas elegante de los dibujantes en activo.

García López es un gran narrador a la antigua usanza: la espectacularidad, el derroche visual, siempre están al servicio de algo, no están ahí para hacer "bonito" a no porque comunican cosas. Es además un extraordinario creador de mundos, poca gente sabe dibujar tan bien las naves espaciales y las ciudades futuristas, y de personajes que, por extraños que sean a veces (Roca, o Morphen, el pequeño monstruo de siempre tienen algo que los hace cercanos. Claro que si hay algo en lo que García López es insuperable es en la creación de personajes femeninos, sus mujeres no son las típicas "pin ups" habituales en el comic book sino que, simplemente, parecen estar vivas. Tanto Dart como Cindar son buena prueba de ello.

Cierto que en *Atom Force* no solo dibuja García López, algunos episodios están dibujados por Ros Andru y otros entintados por Ricardo Villagran, pero salvo curiosamente en el último, colabora en todos y la mayor parte los realiza en solitario, haciendo el dibujo a lápiz y la tinta. Todo ello convierte a *Atom Force* en una serie de gran belleza gráfica que, incluso cuando García López pasa a segundo plano, tiene un nivel muy superior a la media.

La propaganda presentó a *Atom Force* como "los mas extraños Héroes" la verdad es que no era para tanto, pero el final sí que es raro, hasta es posible que sea "el mas raro" de la historia del comic, a menos de cómic comercial". Bueno y ¿en qué consiste ese final? Simplificando un tanto: los héroes mueren para desactivar una bomba, destruyen el universo entero y las últimas viñetas corresponden, no a Champion y sus muchachos que han salido corriendo a donde, a un bar cargado de universos como a nadie que se queda esperando la muerte con la grandeza e imperturbabilidad de un heroe de tragedia clásica.

Aquí acaba la edición española, en América parece que existe algún número más que, supongo, pretenderá arreglar el monumento desagradado. Aunque, la verdad, no nos imaginamos muy bien cómo.

Ana Miralles

Transcripción: José María Flores

Ana es una de las dibujantes más prodigiosas de este país. Nos fascina su trabajo, en él se presenta la combinación de una cierta delicadeza en el trazo con la fuerza estructural del dibujo. Si a esto unimos un sentido del color muy interesante, el resultado es excepcional, poco visto. Con escasas obras en el mercado siempre ha conseguido llamar nuestra atención. En ella hay unos elementos temáticos que se repiten, como es la aparición de mujeres fuertes, de una sensualidad nada recatada, que rompen con tebeos femeninos anteriores. Ésta es la charla mantenida con esta artista en el Salón del Cómic.

Tu último trabajo (Djin) lo has realizado en colaboración con Dufaux.

[Ana Miralles] Mi último trabajo se llama Djin (léase *chin*) que es como se denomina en el mundo árabe, en las Mil y una noches a los genios, genios que suelen ser malignos pero que también pueden ser benignos, genios que estaban al servicio de poderoso, de sultán o de quien fuera. El protagonista de nuestra historia es una djin, que es la favorita del último sultán turco y se ambienta en la época justo anterior a la Primera Guerra Mundial. En principio iban a ser cuatro álbumes, pero ya nos han dicho en la editorial que quieren más, lo cual a mí me llena de alegría porque parece que la gente está contenta, a editor le interesa, así que bien.

¿Cómo se produce tu contacto con Dufaux? ¿Conocías su trabajo?

Sí, conocía algunas cosas suyas, no todas, claro, porque después me doy cuenta de que es muy prolífico y hace cosas de todo tipo. Conocía lo de *Gidéon* y *Jessica Blandy*, trabajos que me habían gustado bastante. Lo encontré en una Feria de estas, yo estaba bastante deprimida con el último trabajo que había hecho con Grenat, *En busca del unicornio*, porque no había funcionado nada, lo habían editado mal, no habían pagado bien, por todo. Estaba muy cabreada, a punto de dejarlo todo, pensando esto no es rentable, me tendré que dedicar a otra cosa... Entonces conocí a Dufaux y me dijo que le encantaba lo que hacía y que le gustaría hacer un trabajo para mí. Pensé: Bum! Me ha venido a salvar. Después me entero de que el hecho de que el señor Dufaux se fije en ti es todo un honor. Le dije que sí, que me contase que era lo que había pensado para mí, porque decía que lo había hecho teniendo en consideración mi dibujo, y se descolgó con esta historia que me pareció que estaba bastante bien.

Entre Eva Medusa y El brillo de una mirada se aprecia un cambio o una evolución en el tratamiento del color ¿esto fue algo consciente o surgió de forma espontánea?

Cada historia tiene su tratamiento y *El brillo de una mirada* a ser un álbum primerizo aunque se publicó después, lo hice en un estilo muy suelto y muy a mi aire. En *Eva Medusa* ya tuve más problemas con el color porque había exigencias de la editorial. Trabajé con los azules, había colores que no salían, me decían: no metas naranjas, no metas violetas. Ya me sentí más atada. *El brillo de una mirada* es un trabajo más de ilustración, tiene más que ver con mis trabajos anteriores de carteles, ilustraciones y esas cosas.

De El brillo de una mirada hay al menos dos ediciones, se publicó primero en blanco y negro.

Sí, en realidad, la historia era en blanco y negro y luego la estropeé a hacerla en color. Primero era una cosa como para mirarla a escondidas, pequeñita, como de extranjis, pero vino un editor a que le gustó mucho y me dijo: dale color, vamos a hacerlo en grande, con tapa dura, en fin, no me resistí.

¿La redibujaste entera?

Nunca te resistes a retocarla. La primera versión era a lápiz, eran como bocetos,

hecha todo de comido, estaba dibujada ta cual. Despues le di tinta, le d color, la sobe demasiado quizá, pero bueno hay gente a la que le gusta.

¿No tiene un a re muy de la época, muy Madriz ?

Si claro. Es que estaba muy reciente todo lo de Madriz y yo no habia hecho ningun album entero de cuarenta y seis paginas, habia hecho planchas sueltas, pero cada una tenia un estilo, no tenian mucha unidad.

Resulta curioso que después de El brillo de una mirada, que era una historia contemporánea, todo lo otro que has hecho tiene ambientaciones exóticas o históricas.

Claro, es que ya se han hecho para e mercado francés No es que pienses en ese mercado solamente. pero bueno, son los que te lo encargan. La primera historia que hicimos Antonio [Segura] y yo fue algo exotico porque ya que no podiamos viajar a Brasil por lo menos lo dibujabamos Los siguientes trabajos vinieron solos No sé s

con mejor o peor criterio, Glenat me dijo que tenian la idea de clasificarme Como habia hecho *Eva Medusa* mas o menos bien, querian que les hiciera algo de tipo historico. Lo del Unicornio lo hicimos sin tener en cuenta la editoria, luego se la ofrecimos y aceptaron. Habiamos leido la novela, nos gusto muchisimo y quisimos adaptarla. Nos pusimos en contacto con el escritor ¡uan Eslava Galan' y nos facilito toda la documentacion, todo e materia con e que él habia trabajado, nos corregia en cosas como los castillos, los trajes, lo que hiciera falta. Fue un trabajo muy bonito.

Hablabas de problemas editoriales en este trabajo

S, todos Te pagan ma, te lo editan peor y no te lo distribuyen, todos Tuv mos que pedirle permiso a Planeta y convencerles de que iamos a hacer una buena adaptacion, nos quitaban un porcentaje de los derechos. luego habia que hablar con Glenat para que las dos editoriales se pusieran de acuerdo. Fue bastante ingrato pero merecio la pena por la experiencia de haber conocido a escritor, haber trabajado umtos y eso no te lo quita nadie

¿Hubo edición francesa y española?

S, en principio la francesa fue la origina y luego lo editaron en España a los pocos meses

¿Y en los dos casos fue un desastre de edición, distribución. ?

Pues s. En Francia hice que retiraran el segundo album de mercado porque salic tan ma de color que dije que lo retiraran. Cog un cabreo, grite. patalee y creo que retiraron como cinco para quitarme de encima y luego vendieron el resto porque he seguido viendolos por ahi. Habia como unas veinte o treinta paginas totalmente descasadas, en las que la inea no estaba casada y no se podia leer bien. Tengo que decir que es un comic hecho a un tamaño pequeñito, concebido con un espiritu a lo siglo X V, a base de paginas fragmentadas, y viñetas pequeñas y con mucho detalle como las miniadas antiguas, ese era e concepto. Si no está bien la reproduccion se pierden los detalles y e sentido que tiene y cuesta trabajo leerlo. Hay mucha gente que me ha dicho que no le habia gustado y yo les digo es que no has podido leerlo, ha sido imposible

Yo también quería ver bastante Principe Valiente en esa historia

Bueno, yo soy de Madrid de toda la vida, de Puente de Vallecas, donde pasé la infancia y la adolescencia. Estudié Filología Hispánica en la Complutense y luego me fui a Londres a trabajar como camarera durante un año. Cuando volví, empecé a dar clases particulares y a escribir artículos para revistas. Hasta que un día me llamaron de una editorial para ofrecerme un trabajo de traductora. Y ahí empezó todo.

¿Cuándo se estrenó con el "Diario de Eva Madrid"?

El libro de Eva Madrid nació cuando menos me lo esperaba. Estaba en una fase de mi vida en la que no tenía ni un duro, me había quedado sin trabajo, mi novio me acababa de dejar y mi mejor amiga se había mudado a Nueva York. Me sentía muy sola y muy perdida, así que empecé a escribir un diario para desahogarme. Pensé que me ayudaría a ordenar mis ideas y a ver las cosas con un poco de perspectiva. Y así fue. Cuando terminé el primer borrador, me di cuenta de que tenía entre manos algo que podía interesar a otras personas, así que me puse a trabajar en serio en la historia de Eva Madrid. Tardé unos dos años en escribirla, pero fueron los dos años más felices de mi vida.

Es una novela que da la impresión de que no podría haber existido de otra manera.

Sí, pero el caso es que siempre estuve convencida de que no tenía que forzar nada. Tenía claro que quería escribir una novela divertida, ligera, con un toque de humor, y que quería ambientarla en el mundo editorial español porque es un mundo que conozco bastante bien. Pero no quería que la historia se convirtiera en una sucesión de tópicos sobre el mundillo literario, ni tampoco quería que fuera una novela con un mensaje político o social. Quería escribir una historia que entretuviera a la gente, y creo que lo he conseguido. Al menos, eso es lo que me dicen los lectores que me escriben para contarme lo mucho que se han reído con mis libros.

Tiene un sentido del humor muy particular. ¿Se considera una persona graciosa?

Pues no lo sé. Supongo que sí, porque mucha gente me lo dice, pero a mí me cuesta mucho trabajo creerlo. Yo creo que soy una persona bastante normal, con mis defectos y mis virtudes, como todo el mundo. Lo que pasa es que me gusta mucho reírme de mí misma y de las situaciones absurdas que me pasan en el día a día, porque creo que la vida es demasiado corta para tomársela en serio todo el rato.

Es una novela que da la impresión de que no podría haber existido de otra manera.

Sí, pero el caso es que siempre estuve convencida de que no tenía que forzar nada. Tenía claro que quería escribir una novela divertida, ligera, con un toque de humor, y que quería ambientarla en el mundo editorial español porque es un mundo que conozco bastante bien. Pero no quería que la historia se convirtiera en una sucesión de tópicos sobre el mundillo literario, ni tampoco quería que fuera una novela con un mensaje político o social. Quería escribir una historia que entretuviera a la gente, y creo que lo he conseguido. Al menos, eso es lo que me dicen los lectores que me escriben para contarme lo mucho que se han reído con mis libros.

Tiene un sentido del humor muy particular. ¿Se considera una persona graciosa?

Pues no lo sé. Supongo que sí, porque mucha gente me lo dice, pero a mí me cuesta mucho trabajo creerlo. Yo creo que soy una persona bastante normal, con mis defectos y mis virtudes, como todo el mundo. Lo que pasa es que me gusta mucho reírme de mí misma y de las situaciones absurdas que me pasan en el día a día, porque creo que la vida es demasiado corta para tomársela en serio todo el rato.

Es una novela que da la impresión de que no podría haber existido de otra manera.

Sí, pero el caso es que siempre estuve convencida de que no tenía que forzar nada. Tenía claro que quería escribir una novela divertida, ligera, con un toque de humor, y que quería ambientarla en el mundo editorial español porque es un mundo que conozco bastante bien. Pero no quería que la historia se convirtiera en una sucesión de tópicos sobre el mundillo literario, ni tampoco quería que fuera una novela con un mensaje político o social. Quería escribir una historia que entretuviera a la gente, y creo que lo he conseguido. Al menos, eso es lo que me dicen los lectores que me escriben para contarme lo mucho que se han reído con mis libros.

Tiene un sentido del humor muy particular. ¿Se considera una persona graciosa?

Pues no lo sé. Supongo que sí, porque mucha gente me lo dice, pero a mí me cuesta mucho trabajo creerlo. Yo creo que soy una persona bastante normal, con mis defectos y mis virtudes, como todo el mundo. Lo que pasa es que me gusta mucho reírme de mí misma y de las situaciones absurdas que me pasan en el día a día, porque creo que la vida es demasiado corta para tomársela en serio todo el rato.

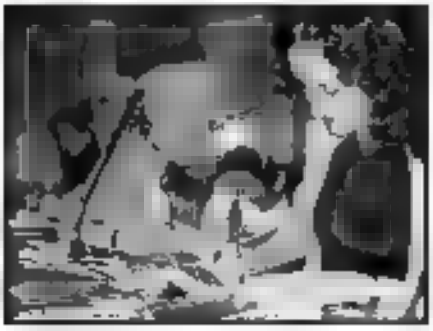
Imagino que de hacer algo mío sería algo muy gamberro, porque a mí es lo que realmente me apetece. Quiero decir que me dedico a dibujar chicas porque mis guionistas es por donde me han visto. En realidad, de *Eva Medusa* ha salido todo lo demás, es que han visto que por ahí salía bien. Pero a mí me apetece mucho investigar y hacer cosas en el humor puro y duro. Por ejemplo, en *Djinn* echo en falta el humor, pero me he dado cuenta de que Dufaux no trabaja el humor nunca. He llegado a pensar que me equivoqué, pero luego pienso que el humor es algo tan personal que es mejor que lo haga yo.

En algún aspecto de tu dibujo hay cierta tendencia a la caricatura.

Claro, ¡ojo, eso, me encantaría desarrollarlo, pero no sé si hacerlo de cara a un público más juvenil, incluso infantil, pero sería un dibujo más suelto. Sí que me apetece pero lo tengo que hacer a ratos, robando tiempo a lo otro que es lo que de verdad mantiene la economía.

¿Utilizas siempre acuarela? ¿Tienes algún sistema en cuanto a la tonalidad?

Sí, es con lo que más cómoda me siento. En cuanto a sistema procuro ahorrar tiempo. Primero me dedico a tapar todo el blanco, cuando hay que hacer carnes hago todas las carnes, si hay un elemento que se repite procuro hacerlo en todas las páginas. Trabajo los tonos por escenas. A veces hago una fotocopia pequeñita del álbum y lo trabajo con tres o cuatro colores para ver cómo van quedando unos con otros.



¿Quieres decir que tienes delante todas las páginas extendidas?

Sí, es un lío porque empiezas, la 4b, la 2, donde está. Cuando digo lo de las carnes es que tienes que hacer distintas. Carne de chica, ¡cuál! La de Lady Nelson, la de Djinn, etc. Carne de chico en sombra, carne de no se quién. Es un lío pero a mí me va bien.

Cuando estoy dibujando mi percepción de las cosas es distinta de cuando doy color. Cuando estoy dibujando analizo las cosas en líneas, veo la realidad desde esa perspectiva, cómo se hace, cómo es esa persona, estoy viendo las líneas de rostro. Sin embargo, cuando ya empiezo a dar color veo la vida con manchas de color, veo ese golpe de luz que hay ahí, esa sombra. Estoy en sintonía para ese trabajo y tengo que dedicarle todas la horas, me centro mucho.

Volviendo a tema de guiones, ¿te dan las páginas separadas o tienes libertad en la composición de página?

El [Dufaux], me da las páginas ya viñeteadas porque dice que para hacer sus guiones necesita el decoupage, lo que sería el viñeteado, para ver cómo va el ritmo. Eso me lo da por sí a mí me puede servir. A veces se lo tengo en cuenta y otras no. El tiene mucha tendencia a hacer unas viñetas muy alargadas y muy estrechas. Cuando tienes que dibujar a dos personas sentadas en una mesa hablando en una viñeta estrecha lo pasas fatal, no sé cómo dibujarlo ¡cómo colocas la mesa! Uno en un extremo y otro en otro. Como no los pongas juntos... Lo paso mal. Me gustan más las viñetas apaisadas. En eso no estamos de acuerdo pero hago un esfuerzo por entender su forma de ver las cosas.

¿Los otros guionistas me imagino que no tenían ese control?

No, con Antonio Segura era totalmente libre... con Emilio Ruiz, como es mi marido y lo tengo en casa, lo tenía dominado. Lo bueno de esto es que hablas de guión en el desayuno, en la cena, hablas del guión y haces lo que quieres hacer.

Y Segura, ¿no descompone las páginas a nada?

No, Segura me ofrecía el guión muy cinematográfico porque el tiene una visión muy cinematográfica de las cosas: plano americano, primer plano, plano de detalle... En general no le hacía ningún caso porque era mi primer trabajo y yo era muy indisciplinada y pensaba que no necesitaba ninguna indicación. Pienso que Segura tuvo mucha paciencia conmigo.

¿No tienes ningún proyecto con él?

No porque el ha estado durante mucho tiempo haciendo guiones para Tex y ahora realmente no sé muy bien lo que está haciendo. Me habló de que tenía interés en sacar nuevas historias de *Eva Medusa*, pero el problema va a ser que como los derechos los tiene la editorial, pues cuesta más fácil que se invente un personaje parecido con un dibujante que le haga justicia.

¿Te interesa más la narrativa o la ilustración suelta?

Es que la ilustración suelta, tienen que ser cosas muy golosas para que te apetezca y productos que tengas la seguridad de que te va a resultar gratificante verlos reproducidos, que van a tener difusión y que van a estar bien pagados. Son muchos componentes difíciles de reunir en un proyecto. Lo bueno que tiene el cómic es que con tu trabajo estás generando derechos de autor. Una ilustración, un cartel o algo así, lo cobras y se acaba, mientras que en una página de historieta puedes emplear el mismo tiempo y teóricamente lo cobras toda la vida. Si estudias el tiempo que utilizas en cada caso te interesa más hacerlo en tebeos.

Úrculo

Texto de la presentación efectuada por el pintor Eduardo Urculo durante la inauguración del XXVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, en el Teatro Jovellanos de Gijón el día 8 de octubre de 2002.

Muchas gracias queridas autoridades y alcaldesa de Gijón, muchas gracias a esta ciudad y a la lluvia que nos ha recibido, que es una maravilla. Llueve como en *Blade Runner*, uno de los grandes aciertos de Ridley Scott en aquella película aparte de la lluvia permanente que envolvía todas las imágenes que sucedían en aquel Los Angeles de 2019 en el mes de noviembre, era la presencia de grandes dibujantes del cómic como Moebius, era reproducir en imágenes en movimiento, con esa maestría que caracteriza el cine de Ridley Scott, las viñetas dibujadas a tinta china por esas manos solitarias de los dibujantes de cómics, iluminadas generalmente por un flexo, en plena noche.

Dicho esto, yo quisiera decir que estoy realmente emocionado por ver por primera vez en cincuenta años reunidas todas las viñetas que yo dibujé en aquellas lejanas noches y en aquellos olvidados días de la cuenca minera de Asturias, en Sama de Langreo, un pueblo en plena postguerra, donde yo trabajaba en una empresa minera. Empecé a trabajar con catorce años y encontrando la atenta mirada del topógrafo que dirigía aquella oficina, yo, a hurtadillas, dibujaba estos tebeos. Los sábados, que libraba por las tardes, cogía un viejo autobús que se llamaba El Carbonero, atravesábamos unos precipicios que a mí me parecían abismos en aquella época, en el paso por Tudela Veguín, llegaba a Oviedo absolutamente mareado y me dirigía a LA NUEVA ESPAÑA, que era un periódico del Movimiento dirigido por Francisco Arias de Velasco y Juan Salvador Cobián y un montón de gente muy querida que me aceptaban. Aceptaban a un muchacho que venía con quince o dieciséis años a traer aquellas viñetas, me las publicaban, me animaban y me estimulaban en mi constante pasión por el dibujo. Ese fue el inicio en mi carrera, en mi profesión o en los años que me ha tocado dedicarme a esto.

No sé muy bien por qué, en la cuenca minera, que iba para topógrafo o capataz de minas, me da por salir pintor. Es una de esas cosas misteriosas que todavía no me ha logrado responder ni Ropa Marcos en Nueva York. No sé por qué, por qué se puede producir una historia tan extraña. Y ahí me hago pintor ah comienzo a dibujar.

Quiero decir que, para mí, los dos elementos culturales más importantes han sido el cómic y el cine. El cómic, las aventuras, con todas las mitologías de la época. Había unos cómics nacionales, estaba *El Guerrero del Antifaz*, estaba Roberto Alcázar y Pedrín, una especie de pederasta pedofilo, unos personajes muy de orden nacional tengo que reconocer. Mi otra pasión es el cine, mi fábrica de sueños y fuente de inspiración. El cine me ayudó a trasladar los sueños, no a desarrollarlos en el ámbito de la sociedad española de aquellos años, ni en la realidad de mi pueblo, sino que yo me iba a América. Yo me confieso absolutamente un hombre de imperio y por lo tanto muy americano. He sido toda mi vida americano aunque me haya criado en Sama de Langreo. Mis sueños han sido siempre americanos. Yo he sido un pintor pop y el movimiento pop es americano y soy un gran defensor de esta estética. A mismo tiempo, no me considero nada moderno porque soy una persona muy conservadora, muy antigua. Tengo una profesión avalada por veinticinco mil años de tradición, desde Altamira hasta nuestros días. Cuando digo lo del cómic y lo del cine, lo digo en el sentido de que no fui nunca una persona que empezó leyendo *El Quijote* y luego otros como Rudyard Kipling o Salgari. No, yo leía cómics. Y los libros empecé a leerlos después de muchos años, ya siendo mayor. Estos fueron mis inicios. Me encuentro muy orgulloso de ellos y me siento absolutamente feliz de ver por primera vez la raíz de mi obra pública. Porque una cosa es dibujar a hurtadillas en la soledad o en el estudio de taller y otra cosa es publicarlo. Yo he sido siempre un hombre público. En ese sentido me siento muy orgulloso de ver mis cómics publicados. Inicios hechos en aquellas planchas de plomo de La Nueva España, en aquellas tintas donde el padre de un gran amigo mío, Francisco Calahorra, era el jefe de tintas. Gracias a Faustino Rodríguez Arbesú y a don Alberto de Cuenca que una tarde en el estudio tuvo la feliz idea de decir esto habría que publicarlo. Y ya se puso en contacto con Faustino Rodríguez Arbesú y entre todos ellos junto a la estructura maravillosa que tienen en Gijón, donde se organizan estos certámenes anuales que nos maravillosos han dado a la luz este cómic de Viñetas, este libro que me parece estupendo. Ha habido un trabajo previo de búsqueda en los tintas de LA NUEVA ESPAÑA, de hemeroteca, etcétera etcétera. Me considero muy feliz y muy a gusto de estar entre todos ustedes. Muchísimas gracias a todos.

EDUARDO ÚRCULO

Ilustración del cartel, Faustino Rodríguez, con Úrculo, Herbert y Juan Cuenca

Somerset Holmes

FLORENTINO FLÓREZ

En los años 80 del pasado siglo no era difícil encontrar cómics en los que aparecían soluciones gráficas novedosas. Especialmente, en lo que se refiere a la composición de la página. La muestra seleccionada en esta ocasión es una plancha de la novela gráfica Somerset Holmes, de April Campbell, Bruce Jones y Brent Anderson. En ella destaca sobre todo el atrevido empleo de los espacios vacíos, como un elemento expresivo más. Además, presenta la curiosidad de usar dos fondos entre viñetas: uno blanco y otro negro.

Este álbum que, para variar, permanece inédito en España, surgió de la colaboración del dibujante y guionista Bruce Jones y su mujer, April Campbell, con Brent Anderson a los lápices. Su estilo es marcadamente cinematográfico, no solo en cuanto a la puesta en escena sino también argumentalmente, abordando una historia con pocos paralelos en los tebeos pero cas habitua en la gran pantalla. La base fotográfica de trabajo de Anderson es evidente y se da la curiosidad de que la protagonista tiene los rasgos de April Campbell, que había trabajado como modelo y ya había sido contratada con anterioridad por Jones. En el momento en que realizan este trabajo, disponen de mucha libertad en la empresa para la que crean sus cómics... esa falta de cortapisas se traduce en unas páginas absolutamente variadas y llenas de inventiva gráfica.

En la plancha la acción se inicia en las tres viñetas superiores en las que la protagonista huye perseguida por el villano. Sale por la ventana y el salto al exterior se remarca con ese fondo negro. Luego vienen una serie de planos-contraplanos rematados por un flash-back (la viñeta de la diligencia), justo antes del salto. Es muy curioso como las viñetas abandonan la alineación horizontal, descolgándose hacia abajo en la fila inferior. Esos negros que se van abriendo entre ellas parecen prepararnos para el salto final. Desde la ventana hacia la calle y cas fuera del papel, ya que la última imagen aparece sangrada en el borde inferior de la página. Si la composición de la plancha es sorprendente, en especial por el atrevido uso de los vacíos entre dibujos, no lo es tanto en el conjunto de un álbum pleno de recursos visuales y absolutamente recomendable. Esto sí que es un tebeo adulto de verdad.

Brick Bradford

RAMÓN F. PÉREZ

Brick Bradford es un joven aventurero que gracias a sus eruditos amigos conocerá los lugares mas recónditos del universo, incluido el corazón del átomo y el centro de la tierra. Más adelante hará nuevas amistades y con ellas adquirirá la posibilidad de viajar a través del tiempo.

Historieta para la prensa creada por William Ritt y Clarence Gray en 9 . Inicialmente estamos ante una serie de aventuras, con toques fantásticos y encuadrable dentro del genero muy en boga en la epoca de 'aviacion' En su primera aventura Bradford rescata a una jovencita que esta a punto de ahogarse, su padre el 'famoso profesor Salisbury' dirige una expedicion que busca la perdida Amaro, mitica ciudad donde la leyenda cuenta que se han refugiado los ultimos incas, se inicia así una historia en la que estan ya presentes todas las constantes de *Brick Bradford*: las civilizaciones perdidas, las intrigas palaciegas, las grandes batallas y el culto a la amistad. Pocos heroes hay que, como Bradford, hagan tantos amigos y en tan distintos lugares. En los primeros años de la serie se entremezclan los mas variados elementos fantasticos generalmente relacionados con civilizaciones perdidas y temas mitologicos con otras de tipo policiaco aunque no exentas de elementos bizarros. Un cambio importante se produce cuando Bradford conoce a Temuchin Kan mongol afincado en Hollywood que pretende nada menos que la conquista de America del Norte para albergar a su pueblo que, una tribu perdida de Israel, subsiste en los inhospitos hielos polares, lo que origina una hilarante historia de tema belico-fantástico que parece presagiar la ya cercana Guerra Mundial. A las ordenes de Temuchin está Kalla Kopak, cientifico un tanto veleta pero de buen corazon, que llegada la paz se convertirá en amigo inseparable de Bradford y será su puerta al mundo de la ciencia-ficcion. Gracias a él Bradford conocerá el mundo del atomo, en una de las mas memorables historietas de los años 30, y las innumerables razas que pueblan este universo submicroscopico. Mas adelante Bradford viajará al centro de la tierra, lugar tambien poblado por los mas extraños elementos y las mas bellas mujeres -una constante de la epoca- y tras correr multiples aventuras se encontrará con nuevos amigos nada menos que con el inventor de la cronoesfera, curioso artilugio con forma de trompo que permitirá a Bradford viajar por el tiempo, tanto por el pasado, ambito que parece atraer especialmente a sus autores, deslumbrados por las viejas civilizaciones, como por el futuro.

Brick Bradford es una serie un tanto eclipsada por otras de mayor renombre como *Tarzan* o *Flash Gordon*, pero encarna como pocas el espiritu aventurero que caracterizo a los comics de la edad de oro". Brick Bradford es la aventura por la aventura, la aventura en estado puro que no precisa justificacion de ningun tipo. Pocos heroes de aquellos tiempos -en los que aun no se habia inventado la correccion politica- se encuentran tan a sus anchas entre las mas dispares culturas, sean arabes, vikingas u orientales, ninguno es aceptado de forma tan plena como uno mas" en los mas diversos lugares ni siente tan gran aficion por probarse los mas inverosimiles 'trajes tipicos'". Hasta su relacion con las mujeres -dentro de clima de ingenuidad caracteristico de la epoca- va a estar marcado por la mayor amplitud de miras" lo mismo le gustan las princesas indias que las sacerdotisas vikingas- y una camaraderia socarrona muy alejada de las tremebundas escenas de celos caracteristicas de otros comics. Para acabar hay que destacar el peculiar look de nuestro heroe. Los heroes de la 'edad de oro' solian tener un atuendo habitual y caracteristico cuyo modelo mas clásico es el popularizado por Flash Gordon: torso desnudo con pantalones y botas de montar. El de Brick Bradford no puede ser mas opuesto, cas de andar por casa, pues a las primeras de cambio pierde camisa y zapatos quedandose descalzo y en camiseta de tirantes- instaurando así un curioso modelo erótico de baja cota" cuyo principal continuador será el actor Bruce Willis, otro gran amante de la camiseta de tirantes.

¿Quién dijo Miedo?

FLORENTINO FLÓREZ

Este si que es un tebeo bonito. Realzado por una espléndida edición en tapa dura, nos llega ahora la última colaboración del tándem Loeb-Sale, que ya nos conquistaron hace dos años con Superman, las cuatro estaciones y Batman: the long Halloween (pero menos) Supone un buen ejemplo del peso del dibujo en una historieta.

Aunque siempre hemos defendido que son las historias y la narrativa las que marcan la diferencia entre un comic bueno y otro malo, mas allá de lo atractivo de los grafismos, nadie puede negar un hecho normalmente la compra se decide por la apariencia visual. Es raro que releamos una novela, sin embargo, es bastante habitual la revision de tebeos y peliculas. De hecho, una de las razones que permiten decidir cuales son los comics a conservar es precisamente la conviccion de que los releeremos.

Su componente visual facilita esto. No solo aligera el placer de la lectura, tambien proporciona el disfrute propio de cualquier producto gráfico, como cuando volvemos a contemplar ese cuadro que nos gusta o esa portada que nos engancho.

En este caso, las virtudes de dibujante son muchas y ya conocidas. No es Sale un creador que pueda con todo. De hecho, pese de cierta blandura, las chicas le salen mas monas que guapas y sus escenas de violencia parecen mas un ballet que un combate físico. Pero entiende perfectamente el medio y su dominio de la composicion hace que cada página sea una sorpresa y un gozo para el ojo. Es especialmente cuidadoso con los fondos y la recreacion de ambientes que reflejan siempre el cariño con el que están realizados. Los espacios que demuestran esta afirmacion, tanto interiores como exteriores, son numerosos en la obra: el restaurante donde Foggy y Matt se citan con el padre de este, la calle donde encuentran su cadaver, las vistas de metro, la oficina de los dos abogados protagonistas, el bar donde juegan a billar, la gotica guarida de "El Buho". Ademas, todo tiene un delicioso aire retro, no demasiado marcado, pero que inmediatamente nos remita a ambientes de las peliculas clásicas americanas.

Podriamos emparentar a Sale con una noble tradicion de dibujantes torpes en el mas puro sentido de la expresion, autores limitados y con carencias, pero esplendidos narradores todos ellos: Gulacy, Simonson e incluso Ernest Gente que no domina las bases de dibujo convencional, pero que supera sus carencias con composicion, encuadres y un espectacular diseño de página.

De hecho, Sale consigue que el guion de Loeb parezca mejor de lo que es. Ambos comparten un gusto por el lado humano de los superheroes, por sus aspectos mas provincianos e inseguros, algo que ya quedaba claro en su tebeo de Superman. En su version de *Daredevil* insisten en esta linea, haciendo girar la obra alrededor de las relaciones del heroe con su secretaria y luego novia. Se añaden ademas algunas caracteristicas de lo que parece la ultima moda en el tratamiento de Daredevil: su papel como abogado. En ese sentido, son refrescantes las escenas en el juzgado tras el asesinato del padre y la secuencia de la silla electrica.

Es, si quieren, una obra menor, sin ese trascendentalismo que caracterizo a la revision de genero en los 80. Pero es su encantadora falta de pretensiones la que nos engancha, volviendo la lectura fluida y maravillosamente entretenida.

Mencion final para el colorista, Matt Hollingsworth, que realiza un trabajo formidable sobre las aguadas de Sale. Parece increible la fortuna que normalmente Sale tiene con el color de sus obras, cuando el mismo comentaba cuando estuvo en Gijon, sus problemas a respecto. Muy recomendable.

Entrevista con Tim Sale, en El Vendaje nº 88 (1998)

GALERÍA Rafael Méndez

Autopista a la Perdición

FLORENTINO FLÓREZ

El estreno de la película de Sam Mendes ha propiciado que Dolmen Publicaciones editara el tebeo en que se inspira, una novela gráfica que alcanza casi las trescientas páginas. Queremos suponer que la idea de aprovechar el tirón de la peli es lo que ha provocado la publicación de este engendro. Hasta una mala visión comercial es preferible a creer que les parece un buen cómic, digno de ser editado.

Fig. 1. Página 83
¿Se Orson acababa por los alcantarillas de Viena? No, es nuestro héroe

Fig. 2. Página 269
¿Hay buenos en la peli? Tal parece.

Fig. 3. Página 127
Los cuervitos acorralan encima de la cama colgada la cabeza del padre sonriendo por la puerta se contemplan la escena.

LA HISTORIA

En las páginas de la novela gráfica encontramos algunas claves de episodios que en el film podían resultar un tanto confusos. El ejemplo de padre gangster con su hijo se prolonga mas en el original y comprobamos que otros hallazgos de la película, como el espléndido asesino incorporado por Jude Law, tampoco estaban en el cómic.

En todo caso, si en la pantalla la historia parte de un gran concepto moral "la inocencia de niño frente a dudoso oficio de su padre, asesino y matón", desarrollado de una forma quizás excesivamente grandilocuente por el director Sam Mendes, en la novela gráfica gran parte de esa lucha entre el bien y el mal resulta caricaturesca al presentarnos a un protagonista que parece sacado de *Matrix*. Si empieza la pistola no la enfunda hasta que consigue cuatro o cinco bajas, como poco... eso cuando no tira de navaja y se pone a degollar hampones. Esta sería la mayor diferencia respecto al film. El espléndido y sobrio trabajo que realiza el enorme Tom Hanks es el que realmente carga de dimensión y profundidad al personaje (y de paso a la película). Algo de lo que, definitivamente, carece el original.

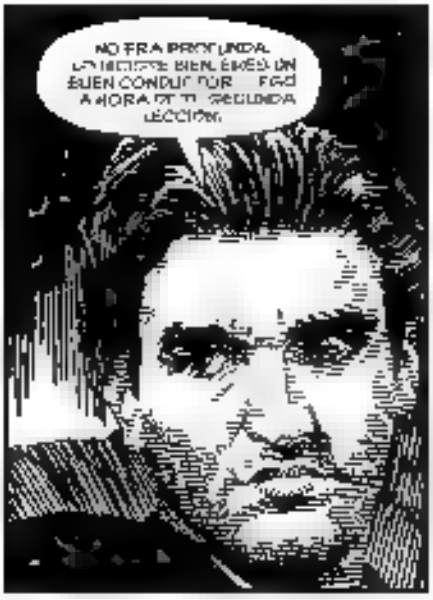
EL GRAFISMO

Si el argumento puede resumirse en una buena idea torpemente desarrollada, el apartado gráfico es sobresaliente. Aquí sí que debemos felicitar a los editores. Pensamos que puede ser de gran ayuda para las generaciones venideras. Gracias a él podremos decir eso tan bonito de "mirad esto para entender como no hay que hacer las cosas". Si desde el principio se ve claro que el dibujante no dibuja nada y que su deuda con la fotografía lastra todas las viñetas, volviéndolas envaradas y vacías de expresión, poco a poco se comprueba que ni siquiera ha hecho el esfuerzo de fotografiar a sus amigos, sino que directamente ha tirado de enciclopedia de lo primero que tenía a mano. Así, no es difícil que el protagonista aparezca transformado en el Orson Welles de *El Tercer Hombre* (*Fig. 1*), o que alternativamente adopte los rasgos de Eastwood, Mitchum, Cagney o quien sea. También sale la chica de *Tiburón* (*Fig. 2*). Pero creo que el colmo de collage lo encontramos en esa viñeta con el padre, su hijo y unos muertos tomados de día de San Valentín, a la que solo falta una cabeza de la isla de Pascua para convertirse en un perfecto trabajo de Max Ernst (*Fig. 3*).

En fin, que gráficamente es una mierda muy gorda, un prodigio de torpeza y carencias expresivas, un alucinante conjunto de viñetas en el que cuesta decidir cuál es peor, cuál menos sugestiva o más rígida. Mi favorita, aparte de las ya citadas, es aquella en la que el gangster tira a una fulana por la borda (la misma a la que luego se come el tiburón y que pierde el vestido por el camino, las corrientes marinas, supongo). Más que caer, ella parece suspendida en el vacío, con la expresión de estar cantando un tema de Mónica Naranjo (*Fig. 4*).

Lo hemos dicho y repetido muchas

Fig.4. Página 237
¿Fan@nimos personajes!
¡Pues lo dicho! ¡Rodrigo se escapó por la borda!



veces no hay ningun problema en emplear fotos de referencia. Todo el mundo lo hace. Otra cuestion es que, gracias a eso, el tebeo se convierte en una sucesion de caras conocidas, que supuestamente se corresponden con el mismo personaje, resulta difícil mantener la continuidad. Si a ello sumamos que las expresiones no encajan con las acciones o los diálogos o que ni siquiera se corrige la perspectiva cuando se mezclan imagenes de procedencia diversa, los resultados son tan disparatados como cualquiera puede apreciar en las muestras que se adjuntan (*Fig. 5*).

Por cierto, el dibujante tambien tiene la sana costumbre de repetir sus fotos. Hay caras que llegan a aparecer cuatro veces (*Fig. 6*).

Fig.5. No es descortesía querer saludar a un personaje-tebeo. A lo sagrando poderse ver cualquiera de sus habituales fisonomías, algunas de las cuales de las múltiples razones de las que se encuentra disfrazado. ¿Pueden identificar a los retratos personajes en todos los casos?

Fig.6. Otra de las encarnaciones del héroe.
Esta debió de gustarle al dibujante, ya que aparece repetida en las páginas 138, 193, 234 y 267.
No es el único caso de dibujo reciclado.

UNA REFLEXIÓN

Aunque muchas editoriales "independientes" se presentan ante sus lectores como autenticas salvapatrias, como amantes de buen comic, como los que van a publicar aquellas obras arriesgadas que las grandes compañías dejan escapar, la realidad está demostrando ser muy otra. Algunos problemas pueden justificarse por la precariedad economica y los escasos medios con los que se supone que cuentan.

Pero elegir bien o mal el material a editar es, pura y simplemente, una cuestion de criterio... esto, como ya hemos afirmado muchas veces, es algo mas difícil de adquirir. No basta con pegar patadas a enciclopedias o saberse de memoria las obras completas de Kirby o Pratt. No es, ni mucho menos, una pura cuestion de erudicion, como algunos parecen suponer. A la vista están los resultados. Luego vienen las quejas sobre la crisis y la perdida de lectores. De que se extrañan, publicando estas cosas.

Cuando Dolmen Publicaciones edito el libro de Peter David escribimos en su momento una reseña positiva, ya que nos parecia un trabajo digno y que debiamos mencionar. Nos hemos callado la boca con otros de sus productos que nos interesaban menos porque no es nuestro estilo metemos con los mas debiles, las editoriales pequeñas. No nos parece correcto criticar el trabajo de gente que suponemos se esfuerza por animar nuestro pobre mercado. Bastante tienen ya con arruinarse.

Lo que no deja de ser fastidioso es la falta de dignidad con que liquidan sus ahorros. Si se publica un mal tebeo, es patetico encima hacerle una campaña de publicidad que lo presente como una obra maestra. ¿A quien pretenden engañar?

Muchas revistas de información están defendiendo productos a los que el publico da la espalda. ¡Cuanto tardarán en darse cuenta de lo equivocado de sus premisas! En funcion de nuestra experiencia, la respuesta es deprimente: nunca. Dentro de unos años mencionarán tebeos que ahora ignoran y todos habremos olvidado los bluffs que apoyaron este año o los anteriores. Pero mientras tanto el mal ya está hecho... a nosotros no nos gusta que se estafe a los lectores, porque a fin@ lo pagamos todos.

La composición en el cómic

Viñetas, tiras y planchas (2)

FLORENTINO FLÓREZ

En el número anterior iniciábamos este análisis estudiando los cambios en la posición y forma de los bocadillos en la viñeta. Continuaremos ahora con otros elementos característicos que podemos encontrar en la unidad básica de una historieta para pasar luego a otras dos asociaciones: tiras y planchas.

Fig. 1 Viñetas de Objectivo la luna, por Hergé (1931)

Fig. 2 Viñetas de La Abeja, por Al Capp (1942)

Fig. 3 Tira de Barnaby, por Crockett Johnson (1943)

Fig. 4 Tira de Wash Tubbs, por Roy Crane (1931)

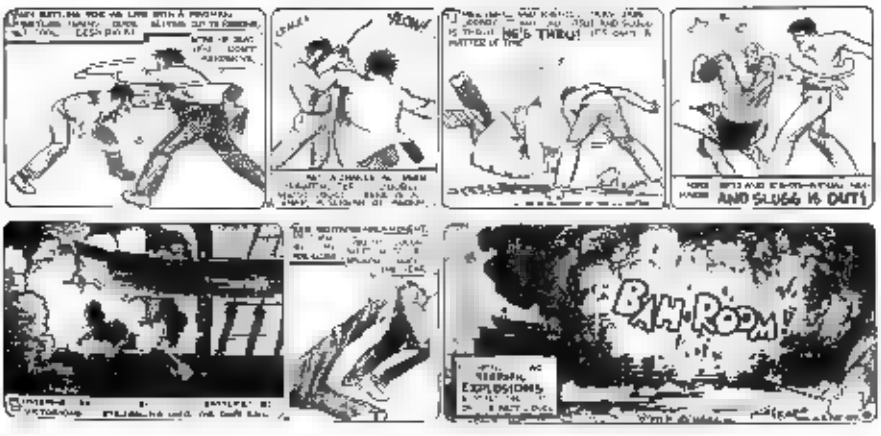


Fig. 4 Viñetas de Our Boarding House, por Gene Ahern (1929)

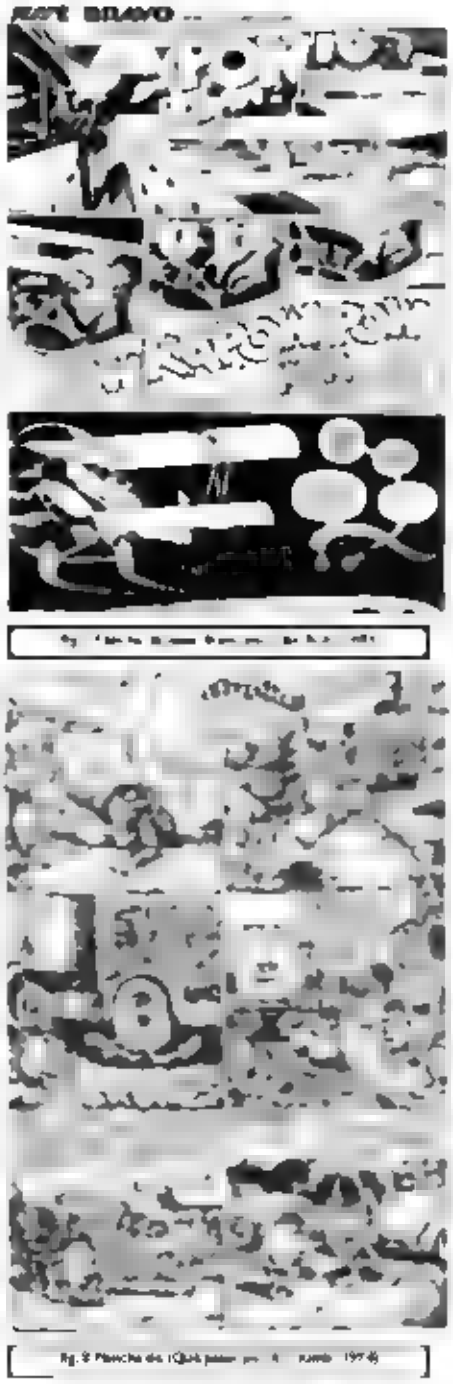
VIÑETAS: OTROS ELEMENTOS

Como ya comentábamos, desde Crane las reglas básicas respecto a la colocación de los bocadillos parecen ya marcadas. A partir de ese momento lo que encontramos son variaciones más o menos afortunadas sobre unos principios comunes.

De los característicos globos horizontales de Hergé [*fig. 1*] a la perfección de Capp [*fig.2*], pasando por la distante geometría de Johnson [*fig. 3*] son innumerables las posibilidades. Pero ahora ya es raro que las líneas se alejen de la horizontal o sus contenedores se despeguen de los bordes de las viñetas. Evidentemente, se mantendrán algunos problemas, como el clásico de la cantidad de texto, especialmente en los tebeos de humor [*fig. 4*]. Pero la corriente principal asegura una tradición de la que pocos se separan.

Otros elementos de interés son las onomatopeyas y las metáforas visuales. En el caso de las primeras hay que mencionar a McCay como pionero, les remito de nuevo al artículo de Arbeso[2]. Pero vuelve a ser Crane el que nos ofrece unas formas plena-

1. El libro de Gasca, Luis y Gubern, Román, *El discurso del Cómic*, Ed. Cátedra, Madrid, 1994, ofrece un amplio repertorio de bocadillos.
2. Rodríguez Arbeso, Faustino, "Nueva mirada a la obra de Winsor McCay", en *El Wendigo* nº 73, (1997).



mente integradas en la viñeta, que contrastan como es debido con el dibujo [fig. 5]. Otro autor al que no conviene olvidar es a Hämmerli, con un diseño de onomatopeyas muy similares a las de Crane [fig.6]. Volveremos a él a hablar de sus planchas, pero ya pueden observar su atrevida yuxtaposición de viñetas en los dominicales de su prehistórico héroes. Ambos ofrecen un modelo tremendamente influyente y que es fácil de identificar en autores posteriores, tanto en el género de aventuras [fig. 7], como en el del humor [fig.8].

La onomatopeya queda marcada como una forma que dialoga con el dibujo, mientras el bocadillo se sitúa a otro nivel en la composición. Este carácter "dibujado" de algunos de los primeros globos permanece en estas manifestaciones visuales de sonido, pero aquí tiene más sentido. El desarrollo, en todo caso, presenta dos líneas muy diferenciadas.

Por un lado están aquellos que apuestan por la riqueza de las formas onomatopeyas que parecen desear reproducir el sonido, uno de cuyos principales representantes sería Corben [fig.9]. Emplea todo el repertorio de posibilidades deformación, tamaños, texturas, para transmitir visualmente las sensaciones de unos sonidos que

Fig. 10 Plancha de Six Shooter, por Walt Simonson (1982)

Fig. Página de Arabus, por Dave Sim (1987)

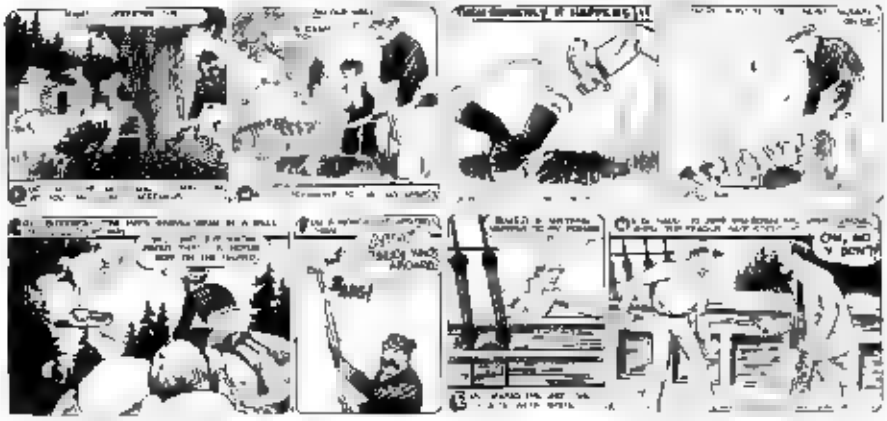
apenas se diferencian de sus cinéticas imágenes. Por el otro encontramos a los que reducen la modificación del texto, empleando modelos tipográficos que no deforman, pero conservando el impacto visual, gracias a su disposición y al juego con los tamaños. El mejor ejemplo aquí es, por supuesto, Simonson [*fig. 10*], que nos da constantes muestras del uso narrativo de las onomatopeyas.

El campo de las onomatopeyas es uno de esos terrenos a explorar donde cada día las posibilidades tipográficas, unidas a los recursos informáticos, pueden ofrecernos nuevas sorpresas [*fig. 11*].

Pero nos detendremos aquí, ya que no es la intención de este artículo catalogar todo el repertorio de formas. Otro tanto

Fig. 12 Tira de Barney Google and Spark Plug, por Billy de Beck (1929)

Fig. 13 Tira de Weak-Tubbs, por R. Crane (1922)



podríamos decir de las metáforas visuales y las líneas cinéticas, las cuales consideraremos parte del problema del dibujo y seguiremos adelante[3].

Viñetas: el dibujo

Como sabemos, todo dibujo en una historieta forma parte de una secuencia, cada una de las imágenes se ve afectada por las que la rodean. Ya hemos visto como estas imágenes cuentan además con una complicación de partida, la inclusión de bocadillos y/o cartelas de texto y, por supuesto, onomatopeyas cuando toca, pero son menos frecuentes. Además de estos elementos añadidos a la imagen, el dibujante debe tener en cuenta otra serie de factores, derivados de la historia, planificación, coordinación de imagen y texto, angulación y punto de vista y composición interna.

Un arduo conjunto de problemas que los autores van a ir asumiendo paulatinamente. Fíjense que no señalo aquí las dificultades inherentes a la continuidad: variedad, eje visual, raccord, etc..., porque las dejaremos para el siguiente capítulo. Pero, por supuesto, forman parte de los asuntos a resolver desde el principio.

En los inicios del medio, la deuda con el teatro y la pintura es aún muy grande y apenas nos escapamos de los planos generales. Esto es cierto incluso para McCay. Aunque Arbeid ha señalado la aparición de algunos primeros planos[4], creo que no se puede afirmar que McCay los use como tal. Sí es cierto que llega a planos medios, algo que pronto será habitual en otros autores [*fig. 2*]. Nuevamente debemos señalar a Crane como el auténtico explorador de un lenguaje moderno y variado, con una planificación perfectamente actual [*fig. 3*].

Pero durante una larga etapa el dominio absoluto pertenece a los planos generales [*fig. 4*] y las viñetas van a tardar bastante en presentarnos visiones más fragmentadas de la realidad. De hecho una de las características de esta etapa clásica es ese sentido de totalidad que se desprende de los dibujos. Si un cuerpo se corta para mostrarnos un primer plano, buscará normalmente ofrecer una visión completa en sí misma, a la manera en que lo sería un retrato de medio cuerpo clásico.

La influencia del cine va a empezar a notarse algo más tarde y un lenguaje incipiente hace su entrada. Con él tenemos no sólo un conjunto de imágenes más variado y no también angulaciones extremas y puntos de vista nuevos. No podemos aquí olvidar el impacto causado por el expresionismo, tanto el producido en Alemania, como sus derivaciones americanas, fruto de los exiliados (Murnau, Lang...) y de los jóvenes directores que utilizaron algunos de estos formalismos para desarrollar un lenguaje propio (Wiene). Si bien comento en

3 De nuevo el libro de Gasca, Luis y Gubern, Román (*Op. Cit.*) nos ofrece un amplio muestrario de ejemplos.

4 Rodríguez Arbeid, Faustino. *Op. Cit.*

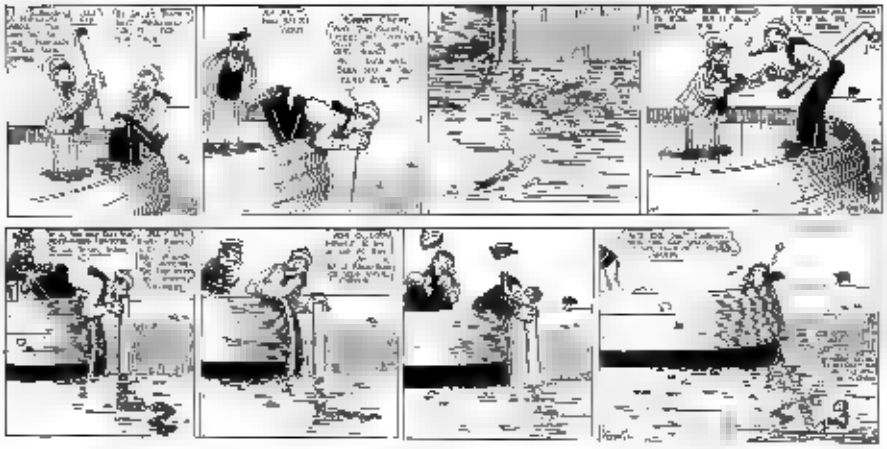


Fig. 4 "Tras de Barok Beach, por George Herriman (1917), con un esquemático empleo de planos generales

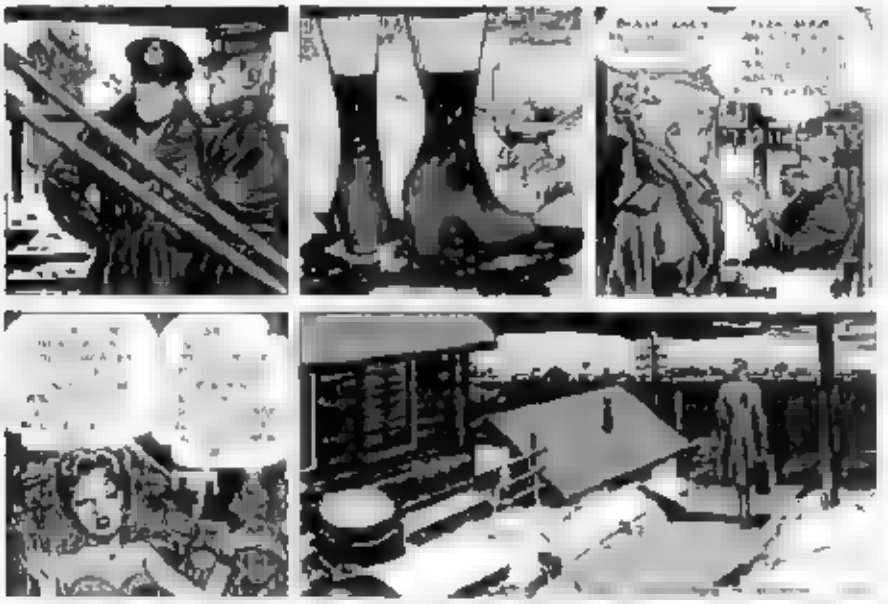


Fig. 5 Fragmento de Steve Canyon, por Milton Caniff (1954), con una variada planificación

su visita a Gijón como había empleado trucos expresionistas en sus historietas. Como él, muchos otros autores fueron influenciados por un medio que les enseñó a no limitarse al repertorio académico de imágenes y a explorar nuevos territorios.

De nuevo, McCay se constituye como excepción, con algunos de sus atrevidos contrapicados subjetivos y el balanceo de sus barcos. Pero los cambios en la generalidad tenemos que datarlos entrados ya los 40. Hablar de un lenguaje cinematográfico nos obliga a mencionar a Caniff [*fig. 5*], que lleva un poco más allá los hallazgos de Crane, apoyado por la potencia de sus masas negras.

Y por supuesto a Eisner, en cuyas páginas nos topamos ya con el repertorio completo, desde los picados y contrapicados hasta las angulaciones laterales, pasando por todo tipo de escorzos y arriesgadas e innovadoras visiones [*fig. 6*]. Cabe anotar que Eisner recordaba ese momento como un campo de pruebas. Pruebas que entendía en ocasiones como experimentos un poco forzados. De hecho, en trabajos posteriores, sin renunciar a su brillante narrativa, vemos cómo usa unos recursos más restringidos, como evitando el espectáculo y la gratuito.

Estamos ya en la mitad del siglo y aún queda mucho por hacer. Si los períodicos han dominado el medio en estos primeros años, ahora ha llegado el turno del comic-book, de la agrupación de las tiras en planchas completas. También en el público ha ido cambiando y con ellos los géneros y las temáticas.

Los centros visuales

Nos enfrentamos a un proceso de complejidad creciente. Los autores ya no se conforman con elegir cualquier plano, sino que van poco a poco siendo conscientes de las sensaciones que transmiten al emplear uno u otro. Lo mismo puede decirse de la relación del dibujo con los globos o las onomatopeyas. Sin querer entrar en una explicación evolutiva, sí podemos afirmar que el análisis de las viñetas revela una progresiva conciencia de las posibilidades del medio.

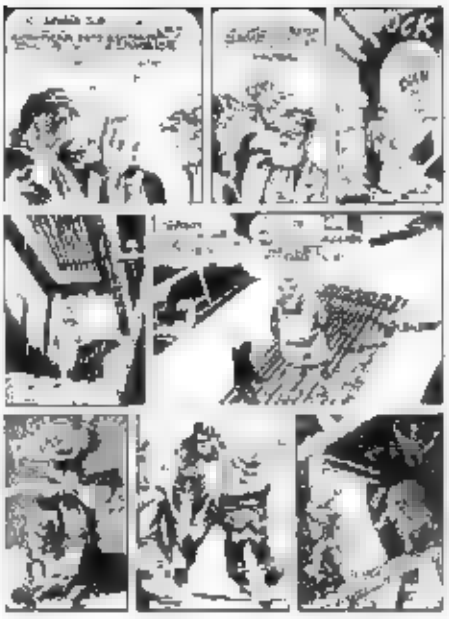


Fig. 16 Plancha de The Spirit, por Will Eisner (1951)

Finalmente, esa reflexión alcanzará el asunto mismo de los centros visuales. Una abrumadora mayoría de autores usará los sistemas tradicionales de composición en el interior de la viñeta, con el centro de interés un poco por encima del centro geométrico de la misma. Pero, a medida que algunos creadores comiencen a pensar la plancha como un todo, aparecerán aquí y allá reflexiones sobre los espacios llenos y vacíos, incluso en el interior de las viñetas (véase al respecto el trabajo de Georges Bess o de Pellejero).

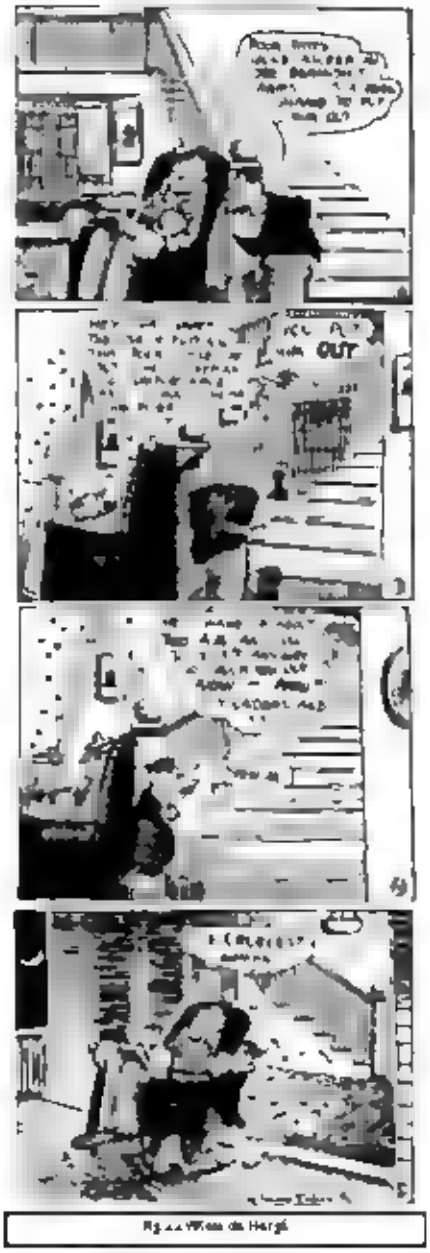
Las tiras

Si dibujar una viñeta aislada ya es en sí complejo, ¿qué ocurre cuando las agrupamos? Surgen entonces numerosos problemas relativos a la variedad y la continuidad de lo que se cuenta. Mencionaremos esos aspectos empleando la unidad tira, en un sentido amplio de conjunto horizontal de viñetas. Como es habitual, esas primeras agrupaciones nos ofrecen algo mucho más complejo que las viñetas aisladas.

Desde el principio, los dibujantes parecen ser muy conscientes de las posibilidades y limitaciones de esos contenedores de sus dibujos y no son raros los juegos con las líneas de demarcación. Lo vemos ya en ejemplos del siglo XIX [*fig. 7*], desde luego está en McCay y en otros muchos como Feininger [*fig. 8*].

El ejemplo de Feininger nos brinda la oportunidad de apreciar no sólo las variaciones de los bordes de las viñetas, también algo más sustancial y menos decorativo como el autor emplea la dirección de lectu-

5. Tuve ocasión de escribir sobre esto en El Wendigo nº 86 "Retorno al Caribe". Gijón 2007



¿Decías ?
¿Ahora emplea usted una trompetilla ? ¿ Y por qué no uno de esos pequeños aparatos que se colocan detrás de la oreja y que apenas se notan ?

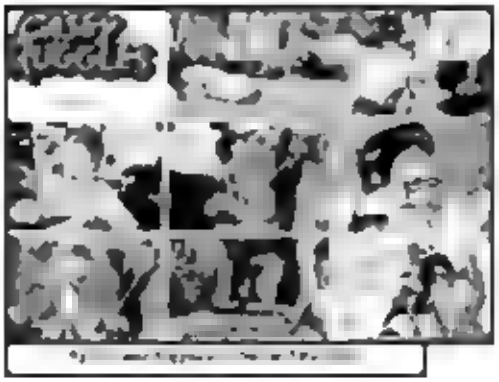
ra. Así nos ahorramos una precipitada carrera y vemos como la vieja entra en la primera viñeta cruzándola de izquierda a derecha, persigue a los niños desde el fondo de la segunda, con una marcada direccionalidad hacia la derecha y sale hacia el fondo de la tercera, nuevamente de izquierda a derecha. Casi desde el principio los autores van a utilizar para los desplazamientos rápidos esa línea izquierda-derecha, pero las cosas no son tan sencillas como parecen.

En pocas palabras, la regla del eje viene, muy importante en cine, no funciona igual en los tebeos. Por un lado, la simultaneidad de la mirada nos permite situarnos. Además, esa misma yuxtaposición puede provocar que encuadres válidos siguiendo la regla del eje no sean adecuados en viñetas. Por último, la dirección de lectura condiciona mucho la planificación, especialmente en dos casos: los movimientos rápidos y las conversaciones (el primero que habla ha de estar a la izquierda de encuadre). Muchas de las ideas que desarrollaremos a continuación no son más que una ampliación del artículo *Salto de Eje* de Arbeo.[5]

Aunque el inevitable McCay ya ensayó y resolvió muchos de los problemas de continuidad que comentaremos, veremos como es algo que otros autores van a ir descubriendo poco a poco hasta elaborar una serie de reglas no escritas pero que muchos parecen seguir.

En la muestra de Dirks [*fig. 19*] vemos algo característico de su trabajo y que va a influir en narradores tan sólidos como Herge: ese mantenimiento del eje de izquierda a derecha. Desde que el cocodrilo entra en escena hasta el final de la secuencia, la acción se desplaza hacia la derecha, con el actor En Herriman [*fig. 20*] vemos un movimiento del punto de vista sin complicaciones. Sobre dos personajes inmóviles, se desplaza de un lado a otro, ofreciéndonos las dos vistas de la habitación. No es algo tan habitual en este momento en que primaban los encuadres inmóviles

5. Rodríguez Arbeo, Faustino. "Salto de eje" en El Wendigo nº 91-92. Gijón 2002.



Vayamos ahora a una conversacion de Bolland y de Beck [*fig. 22*]. Entre la primera y segunda viñetas notamos como los personajes han cambiado de sitio. Esta claro que se debe al dialogo. El que lo inicia abre la viñeta, a menos que recurramos a un solapamiento de bocadillos que nunca acaba de funcionar del todo [*fig.22*].

Vemos como el comic se diferencia del cine. Por un lado, la cercania entre las viñetas nos ayuda a situarnos. Por el otro, el hueco entre ellas nos remite a un tiempo, un lapso temporal que puede explicar los cambios de posicion. En pocas palabras, aqui el salto de eje de De Beck no tiene importancia narrativa alguna. No lo notamos.

En las tiras del genial Segar [*fig. 23*] vemos que no ocurre lo mismo con personajes en movimiento. En la primera mantiene el caracteristico encuadre fijo sobre la pelea de Popeye. Pero en la segunda su colega va hacia el, de izquierda a derecha (primera viñeta) y vuelve completamente magullado de derecha a izquierda en la segunda. Un prodigio de economia visual propiciado por el cambio de sentido en el movimiento de Pilon. Y si McCay ya lo habia ensayado muchos años antes.

La yuxtaposicion parece provocar problemas en el ejemplo de Kane [*fig. 24*]. El tipo dispara a la derecha pero el malo cae hacia la izquierda, luego rebota a la derecha y termina a la izquierda del encuadre. En este caso creo que la disposicion siguiendo el eje funciona mejor [*fig. 25*].

Parecidas dificultades encontramos en la siguiente muestra [*fig. 26*]. En la segunda viñeta el blanco y el indio se enfrentan, el segundo a la derecha del encuadre. Pero en la ultima viñeta de la tira el indio parece apuntar hacia otro lado, en direccion opuesta. No es asi porque en la tira inferior comprobamos que lo ha matado. Pero la contiguidad entre viñetas indica lo contrario.

Terminamos con una coleccion de ejemplos del aventurero Mickey Mouse de Gottfredson, donde comprobaremos que el asunto es algo mas complejo de lo que parece.

En la primera [*fig. 27*] vemos una conversacion. Los dos personajes cambian sus posiciones entre la primera y la segunda viñetas, pero de nuevo la elipsis entre ellas evita la confusion.

En la siguiente [*fig. 28*] otra vez el que inicia la conversacion determina el encuadre. Pasamos de un lado a otro de la habitacion pero, al ser personajes inmoviles, no plantea ninguna dificultad de lectura. Podria decirse que ese plano corto de Mickey ayuda a la transicion, pero entre las dos ultimas planchas no está y no dan problemas. Asi que hay que concluir que la regla del eje no es aplicable a las conversaciones, siempre que otros elementos de escenario nos ayuden a mantener la continuidad.

Los siguientes ejemplos ya son en movimiento y su explicacion es algo mas dificil. En el primero [*fig. 29*] los heroes inician la busqueda de los villanos. Montan en un coche y echan a andar de derecha a izquier-

Fig. [illegible] Tira de Mickey Mouse, por Floyd Gottfredson. 1933

Fig. 29 Tira de Mickey Mouse, por Floyd Gottfredson. 1933

Fig. 30 Tira de Mickey Mouse, por Floyd Gottfredson. 1933

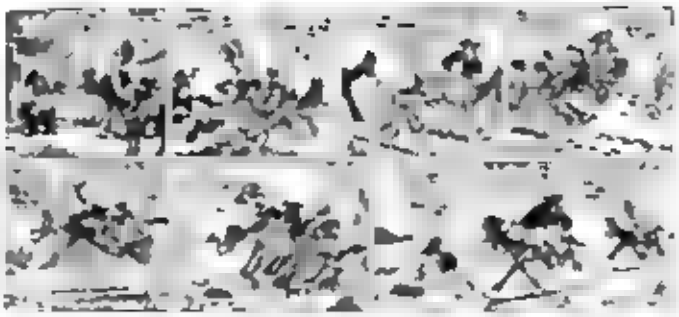


Fig. 31 Tira de Mickey Mouse, por Floyd Gottfredson. 1933

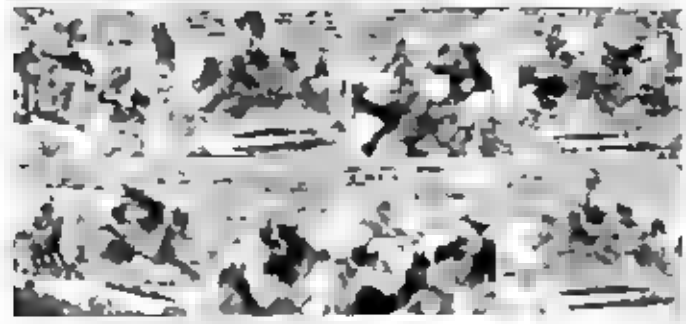


Fig. 32 Tira de Mickey Mouse, por Floyd Gottfredson. 1933

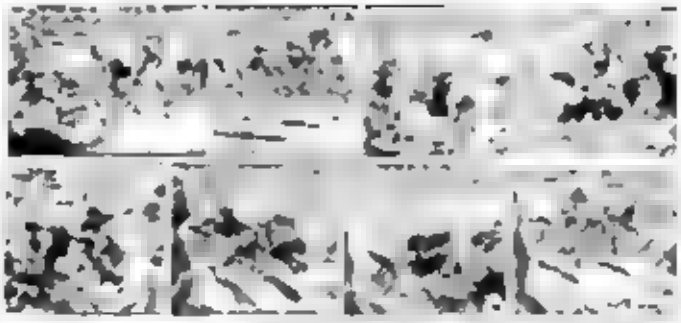


Fig. 33 Tira de Mickey Mouse, por Floyd Gottfredson. 1933

da. Pero en la tercera viñeta ya van de izquierda a derecha y ahí se mantendrán en la siguiente.

Atendiendo a lo que hemos comentado antes, deberíamos pensar que se han girado, que han dado la vuelta sobre sus pasos. Pero el hueco entre viñetas vuelve a funcionar. Ya que los elementos de escenario no nos indican que estemos en el mismo espacio, podemos suponer que el tiempo que ha pasado entre la dos y la tres es mayor que el existente entre la tres y la cuatro, que son casi inmediatas.

Si estas dos acciones resultan un tanto ambiguas, veremos como, según se precipitan los hechos, Gottfredson va reduciendo los saltos en su narrativa.

A continuación los protagonistas cambian el coche por unos caballos [fig. 30]. Vemos como se ponen a galopar hacia la derecha, mientras los villanos hacen lo mismo en otro lugar. En la segunda tira Gottfredson prueba algo habitual en las tiras diarias pero que resulta chocante cuando se remontan seguidas en reediciones. Aprovecha el cambio de día para modificar la dirección. Ahora los héroes corren hacia la izquierda y ahí se mantendrán tanto ellos como los villanos a lo largo de las cuatro viñetas.

Se suceden varias aventuras en las que el eje va cambiando. En la siguiente [fig. 31] los héroes galopan hacia la izquierda, a igual que los malos. Gottfredson vuelve a emplear el cambio de tira para girar el movimiento. Ahora los malos corren hacia la derecha, mientras, curiosamente, Mickey y compañía mantienen el eje anterior.

Llegamos al final y con la cercanía entre personajes viene el mantenimiento de la acción hacia la derecha [fig. 32]. Ya no es el momento de paseos por el desierto que puedan permitir esos giros en uno u otro sentido. Ahora es una persecución en toda regla y tanto héroes como villanos se precipitan hacia la derecha, junto con el actor.

Gottfredson nos demuestra con estas tiras que la regla de movimiento es muy amplia en los tebeos, y se atiende a una prioridad: no despistar nunca al actor.

Hipótesis

Hasta ahora hemos visto los problemas de composición en el interior de las viñetas: interacción imagen-texto-onomatopeyas, planificación adecuada a la narración, situación de los centros visuales, etc.

También como la continuidad entre viñetas multiplicaba los aspectos a resolver, a poner en necesaria relación unas con otras. Ahí es donde aparece el problema de la variedad de la planificación y del salto de eje que, como hemos visto, difiere en su resolución de las fórmulas empleadas en el cine. Concluiremos en el próximo capítulo analizando que ocurre con las planchas consideradas en su conjunto.

La intención es describir los principales paradigmas compositivos que se han dado en el medio desde sus orígenes, empleando un modelo sencillo. La inspiración viene del libro de Suzanne Wést *Cuestión de estilo*. En él la autora resume las diversas estrategias utilizadas en la composición de los productos gráficos en dos paradigmas básicos, a los que llama "clásico" y "moderno".

Partiendo de diferente materia llego a conclusiones similares. Utilizaré otra denominación, ya que creo que puede ser confuso en el caso del cómic hablar en esos términos. Además, están cargados de connotaciones que no creo que convengan para entender el asunto adecuadamente.

[Concluye en el próximo número]

7. West, Suzanne.
Cuestión de estilo: los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía.
ACK Publish. Madrid, 1991.

Hiroshima

FLORENTINO FLÓREZ

La lectura del primer volumen de Hiroshima, de Keiji Nakazawa, ha provocado este artículo. Es tal la calidad de esta obra, que no parecía adecuado esperar a que avanzara más, sin recomendarla con entusiasmo. Todos los que sufrimos la insoportable película de Resnais (*Hiroshima mon amour*) hace ya unos cuantos años, tenemos mucho que agradecer a Nakazawa por este manga. En primer lugar porque situará aquel tostón en el lugar de los detritus culturales al que pertenece. En segundo porque el tema se merecía una obra de esta envergadura, ambición y calidad. Y frescura, habría que añadir

Hay fragmentos de trabajo que, siendo admirables, entraban dentro de lo previsible. El autor vivió con apenas seis años el holocausto atómico y, por lo que nos cuenta en el prólogo, la escena en la que su padre y hermanos mueren abrasados sin que él ni su madre puedan hacer nada por evitarlo, está extraída de su propia experiencia. Así que no resulta extraño que todas las secuencias posteriores a la caída de la bomba sean impresionantes. La excepcionalidad del momento es tal que cualquier persona con un poco de talento, ateniéndose a la simple descripción de los hechos, conseguiría impactarnos. Imagínense lo: gente sana que se descompone y muere en minutos, heridas llenas de gusanos, cuerpos repletos de cristales, muertos de pie, pieles que se desprenden de los miembros, cadáveres hinchados flotando en el río, un perfecto escenario infernal.

Si esta última parte, decía, es previsiblemente aterradora, creo que la verdadera sorpresa la deparan todas las escenas iniciales. La visión que el autor nos ofrece de la vida civil en el Japón de los años de la guerra es despiadada y brutal. Curiosamente, tanto o más que el horror atómico. No solo eso, no se evitan críticas a una sociedad idiotizada, completamente sumergida en la locura bélica, es un mundo inhumano, cuya estupidez totalitaria culmina en el holocausto nuclear, pero el autor encuentra caminos para hablarnos de la felicidad, de la lucha, de la esperanza.

La vida de la familia protagonista no puede ser más pobre. El padre, un hombre lúcido que se resiste a participar de la locura colectiva, enfrentado a la guerra y que debe luchar cada día para dar de comer a su familia, es encarcelado por sus ideas pacifistas. En la escuela, los niños son castigados por ser hijos de un traidor, entre sus vecinos se les margina, les niegan la comida y el saludo, les pisan el trigo. Las penalidades se suceden pero aun así persiste una idea: hay que luchar contra el mal, no debemos dejarnos llevar. Esa es la enseñanza que transmite a sus hijos este verdadero héroe, una figura modélica, construida con ese vigor narrativo que ahora solo poseen los japoneses.

El personaje de padre no es el único bien perfilado. La misma emoción transmiten las aventuras de sus hijos o las miserias por las que pasa su mujer. Emoción y verdad. Muchos de los sucesos bordean lo lacrimoso, lo sensiblero, pero está la convicción con que Nakazawa desarrolla su relato que en ningún momento sentimos que fuerce las tintas. Más bien a contrario. Hacía mucho que no veíamos momentos con sentimientos tan certeramente expresados como el de la despedida de hijo que se alista, contra la voluntad de su padre. O la conversación con los padres de soldado muerto durante su entrenamiento. O la humillación ante el policía que les confisca la comida... tantos otros.

Hablamos de casi cuatrocientas páginas [y esto, solo el primer tomo] donde el ritmo no decae ni por un instante. Es además el trabajo de un verdadero humanista, alguien que conoce perfectamente la naturaleza humana y es capaz de expresar sus debilidades pero también su fortaleza. Sin lloriqueos ni falsas compasiones. Como nos recuerda Nakazawa en el prólogo: "El trigo pisado fija sus raíces fuertemente a la tierra, crece recto y finalmente brota". Si éticamente es irreprochable, artísticamente vuela muy alto, teniendo en cuenta su capacidad constante de emocionarnos a través de un dibujo funcional pero suficiente. Si esto no decae, estamos ante una obra maestra absoluta. Comprenlo, no lo duden.

Funerales de mayo

Adios a Bob Kanigher y Tom Sutton

FLORENTINO FLÓREZ

Kanigher y Sutton fallecieron el pasado mayo; dos autores con demasiada importancia en el medio como para despacharlos en unas pocas lineas. Especialmente uno de ellos, Bob Kanigher, uno de los padres fundadores de la D.C , tal y como la conocemos hoy en dia. Era un escritor extremadamente rápido, algo evidente cuando se hace recuento de todas las series y personajes que creó o desarrolló.

Dos obras de Kanigher: debajo, Enemy Ace con joe Kubert. Derecha, El Sargento Rock con dibujos de Russ Heath

Robert Kanigher nacio en 915 y comenzo a trabajar en los comics en 940. con guiones para *Blue Beetle*, *Samson* y *The Bounce* para la Fox. En 94 escribio el libro "Cómo gana. dinero escribiendo. que incluia una seccion dedicada a los tebeos. Era conocido por la velocidad de su escritura. Se dice que en 942 completo un episodio de los *Metal Men*, con Andru y Exposito a dibujo, en diez dias. Comenzo su colaboracion con la D.C de la mano de Sheldon Mayer, que luego le confiaria las historias de *Wonder Woman*. Tambien se encargo de otras series muy conocidas de la D.C desde *la Liga de la Justicia* hasta *Green Lantern* o *Hawkman*. En mas de un caso, compaginaba sus labores de guionista con las de editor.

Entre sus invenciones podemos citar a *Canario Negro*, *Poison Ivy*, *Johnny Thunder* el *Principe Vikingo*, los *Metal Men*, *Enemy Ace* o *Sargento Rock*. Entre nosotros fue especialmente admirado por estos ultimos, donde colaboro con joe Kubert (entre otros renombrados dibujantes). Juntos crearon la

Viñeta del desalojado, de Cochran y Sutton

líneas de guerra de la D.C., un conjunto de colecciones que completa el gran triángulo anti-bélico formado por el trabajo de Harvey Kurtzman en la E.C. (*Two Fisted Tales* y *Frontline Combat*) y Archie Goodwin en Warren (*Blazing Combat*).

Kanigher no describía la guerra como una situación donde los hombres demuestran que lo son de verdad, o como algo que se justifica por motivos patrióticos o ideológicos. Los luchadores de Kanigher son tipos hartos de muerte y que intentan sobrevivir. Es necesario combatir el mal pero el enemigo se nos presenta como alguien cercano, en muchos casos tan cansado de la matanza como los protagonistas. En el caso de *Enemy Ace*, el Barón Rojo, un alemán, es el conductor de las historias. Algo que choca bastante con una visión reduccionista de la realidad. Ya comentamos esta serie en nuestro número 30 [1], así que les invito a releer aquel artículo.

En cuanto a la otra colección publicada parcialmente en nuestro país, *Sargento Rock*, presentaba unos espléndidos dibujos de Russ Heath, Kubert y otros, que casi ocultaban la calidad de las historias, secas y directas, como su escritor.

Y es que Kanigher es conocido por su creatividad, su velocidad, pero también por su competitividad. Podía rozar la arrogancia y muchas de sus declaraciones resultan sorprendentes, con críticas abiertas hacia el trabajo de algunos colegas, como Schwartz. En cuanto a los artistas, siempre prefirió los que se encargaban de toda la labor (lápiz y tinta) y procuró rodearse de los mejores, con Kubert a la cabeza, pero también otros como Toth (a quien siempre defendió), Ghizzas o Evans, exigiéndoles más de lo que ellos suponían le podían dar.

Tom Sutton no tuvo tanta trascendencia en el medio. Nacido en 1937, comenzó en el negocio de los cómics en 1967, con una historia de *Rawhide Kid* para la Marvel. Fue un dibujante limitado que se movió de una editorial a otra, alternando diferentes géneros, de la fantasía al terror pasando por los superhéroes. En nuestro país lo conocimos a través de las revistas de terror de la Warren (VAMPUS, RURUS, VAMPIRELLA y DOSSIER NEGRO) y, más tarde, en algunas series Marvel como *el Planeta de los simios*.

Habitualmente sus personajes resultan envarados y torpes. Pero si Sutton no fue un gran artista, sí brilló por sus ramalazos. Aquí y allá aparecen emergencias de una imaginación con tendencias orgánicas y expresionistas y con una peculiar intuición para la decadencia. No es extraño pues, que recordemos dos de sus historias que tienen como tema central la caída.

Contaban con espléndidos guiones de J. R. Cochran. *El desalojado* se publicó en el RUFUS nº 2 y *El vaquero loco* en el nº 21. En ambas el talento para lo bizarro y la exageración de Sutton voló a gran altura, a partir de relatos que mezclaban muy sabiamente lo social con lo terrorífico. Creo que son dos pequeñas obras maestras que permanecerán.

El desalojado introducía un personaje característico de los tebeos de terror, un perturbado homicida, en la historia de la caída de un barrio a manos de especuladores sin escrúpulos. Ese derrumbamiento, físico en cuanto a los edificios, pero también moral de los vecinos que se veían obligados a vender, producía un monstruo, un niño víctima de las circunstancias, que finalmente se revolvía contra los burócratas que habían provocado su fatal destino. Un relato intenso, narrado con barroquismo y expresividad por Sutton y cargado de páginas para recordar. No menos fuerza tenía *El vaquero loco*, sobre la triste vejez de una antigua gloria del cine mudo, que vive con la bruja de su mujer y su caballo disecado en una caravana, aparcada en medio de ninguna parte. La historia contenía todas las exageraciones de la serie B de terror pero, no obstante, destilaba verdad en cuanto a las reacciones de sus miserables protagonistas. De nuevo, los ambientes cargados y la densidad del drama humano eran las notas características.

Kanigher y Sutton ya no están entre nosotros, pero su labor continúa viva en nuestra memoria.

1. Pérez, Ramón F.
"Un maestro desconocido: Joe Kubert" en El Wendigo nº 30 (Gijón, 1984)

Hemos Leído

Comentarios y noticias

Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay

Michael Chabon

Mondadori. Barcelona, 2002

Es esta una obra que puede saber a poco a los amantes de la literatura pero que, por lo que respecta a los cómics, muestra a las claras el interés del autor por el medio, su conocimiento y afecto. No dice tonterías, aborda los asuntos con dignidad y rigor y quizás ese sea el único pero. Es tal la voluntad de demostrar que el tema es serio y respetable que a veces casi diríamos que se pasa, insistiendo en las preocupaciones artísticas de sus héroes o en el transfondo simbólico de sus creaciones. En fin, un fresco histórico cargado de buenas intenciones, un homenaje a la labor de pioneros como Simon y Kirby. Como viene siendo habitual entre las obras que se pretenden serias, peca de un exceso de páginas.

Podemos reseñar los aspectos que sin duda interesarán a los aficionados al cómic. Por un lado está esa relación entre los superhéroes y el golem y otras figuras de la mitología judía, algo que el autor desliza con sutileza y sin resultar excesivamente pedante. Luego destacan las primeras entrevistas entre los autores y sus editores, unos intentando convencer a los otros. Y la descripción de la génesis del Escapista, el héroe que crean Kavalier y Clay, dándole vueltas a los posibles poderes y a las motivaciones del personaje, de forma ingenua a la par que convincente. El impacto que supone en los protagonistas la visión de *Ciudadano Kane*, y que diferencian del "rollo expresionista perturbador y sombrío al estilo de la UFA Films que Joe había crecido viendo en Praga", sin duda uno de los pasajes más interesantes del libro. El descubrimiento de Sammy Clay de su homosexualidad, tratado con mucha delicadeza y que aparece como adecuado contrapunto a las acusaciones del comité de actividades antiamericanas. Por cierto que el pasaje del comité es quizás uno de los mayores anticlimax de la novela.

¿Han leído los últimos episodios de Nuevos X-Men? Hasta ahora habían recibido mucha propaganda porque vienen firmados por el insufrible Morrison. Pero resulta que el dibujo de los números 78 y 79 es obra de Igor Kordey, autor europeo exiliado en Canadá, a quien admiramos por su *Batman-Tarzán* y tuvimos como invitado en Gijón. Pues bien, con su excelente trabajo consigue algo que roza lo milagroso: nos leemos las historias y casi parecen buenas. Por supuesto, es un espejismo producto del impresionante talento para la puesta en escena del dibujante. Como habíamos evitado acercarnos a los capítulos anteriores no nos enteramos de mucho, pero da igual. No se pierdan ese prodigio de dibujo, realizado por uno de los autores más interesantes del momento y casi desconocido en este país. ¡Queremos su Tarzán completo ¡Ya!

Nuestro bibliográfico sobre Hergé incluyó:
Nº9 Vivo celebridad mundial llamado Tintín. G. Lawrence (1978)
Nº10 Vivo celebridad mundial llamado Tintín. 2. G. Lawrence (1978)
Nº12 Vivo celebridad mundial llamado Tintín. 3. G. Lawrence (1979)
Nº30 Lo "tiene claro" que no está tan claro. F. R. Arbesú y J. Guerra (1984)
Nº29 Hergé, ese hombre. J. Mª Ponce (1998-99)
Nº29 ¿Feliz Cumpleaños? F. R. Arbesú (1998-99)

Tintín. El sueño y la realidad

Michael Farr

Editorial Zendrera Zariquiey. Barcelona, 2002

Un nuevo título viene a sumarse a la ya larga lista de publicaciones dedicadas al personaje creado por Hergé. En esta ocasión viene firmado por el periodista Michael Farr, que ha buceado en los archivos del dibujante para ofrecer una investigación minuciosa de las referencias que empleaba, de las fuentes de su creación. Al abundante catálogo de imágenes, contrastadas con la interpretación que de ellas se hacía en las páginas de *Tintín*, debemos sumar otra curiosidad, como es la comparación entre las diferentes versiones de los álbumes. La versión de Farr elude las aproximaciones más críticas que se han realizado en los últimos años, no tanto a Tintín como a su creador Hergé, acusado de colaboracionista por seguir trabajando durante el período de la ocupación alemana. El autor prefiere remitirse a las aventuras del intrépido periodista de papel, subrayando los innumerables mensajes antitotalitarios que contiene. Por no mencionar la habitual defensa de las minorías o de la igualdad entre razas y pueblos, que es una constante en la serie, excepción hecha de las primeras versiones de *Tintín en el Congo*, uno de los imperdonables pecados de juventud de Hergé. Por cierto, muchas de las conclusiones a las que llega el autor habían sido señaladas por Gonzalo Lorenzo en una serie de artículos sobre Tintín, publicados en esta revista, hace ya muchos años.

Aunque no es el primer trabajo de estas características, ni seguramente será el último dados los valores narrativos, técnicos y éticos de la obra de Hergé, el libro de Farr sorprende por lo completa y precisa de su documentación. Acudiendo a los datos y a lo que estrictamente podemos encontrar en los cómics de Tintín, comprobamos lo que siempre habíamos supuesto: la grandeza de Hergé, la calidad y actualidad de su labor, la permanencia de los valores que transmite su trabajo. También, detalles tan curiosos como que los pimientos rojos secándose al sol que sitúa en Katmandú, en la plancha 11 de *Tintín en el Tíbet*, estaban sacados de una foto de Mallorca. Como lo oyen.

MEJOR HISTORIETA CORTA

Un anillo de boda especial
Will Eisner
Norma editorial

Paracuellos V:
A Dios rogando...
Carlos Gimenez
Ediciones Glénat

Bois-Maury: Rodrigo
Hermann
Norma Editorial

Amazing Spiderman nº36
J. M. Straczynski y J. Romita Jr.
Ed. Planeta DeAgostini

MEJOR PORTADA

La Infanta, el pirata
y el niño
Grégory Mardon
Ute Fuentes

The League of
Extraordinary Gentlemen
Alan M. Nail
Ed. Planeta DeAgostini

Gemma Bovery
Posy Simmonds
Ediciones Dolmen

Juan Solo
"Los perros del poder"
Gregory Mass
Ed. Planeta DeAgostini

HUMOR

Bill Watterson
El último libro de
Calvin y Hobbes
edición especial

Neto
Nuestros paisanos
editorial Made

Idigaras y Pachi
Pascual, ¡Hay que ser muy cabrón!
La Editorial

Ricardo y Nacho
Ricardo

AUTOR QUE AMAMOS

Mario Severin

FINALISTA MAS VOTADO

Bill Watterson
El último libro de
Calvin y Hobbes
Ediciones B

PREMIO ESPECIAL JOHN BUSCEMA "AMAR EL COMIC"

Dedicado a aquellos que han realizado extraordinarias contribuciones al medio y por su aportación al reconocimiento del mismo como arte.

Trina Robbins

PREMIOS HAXTUR 2002

MEJOR HISTORIETA LARGA

La Infanta, el pirata y el niño

Gaspar Mezana

VTP Editorial

El almanaque de mi padre

Jiro Taniguchi

Ed. Planeta DeAgostini

Gemma Bovery

Posy Simmonds

Editorial Dolmen

Nausicaä del valle del Viento

Hayao Miyazaki

Planeta DeAgostini

MEJOR GUIÓN

Will Eisner

Un anillo de bodas especial

Norma Editorial

Jiro Taniguchi

El almanaque de mi padre

Ed. Planeta DeAgostini

Posy Simmonds

Gemma Bovery

Editorial Dolmen

J. Michael Straczynski

Amazing Spider-Man nº 36

Ed. Planeta DeAgostini

MEJOR DIBUJO

Gaspar Mezana

La Infanta, el pirata y el niño

VTP Editorial

Rutsi Pellejero

Un poco de humo azul

Norma Editorial

Hermann

Bob Morane Remix

Norma Editorial

John Romita Jr.

Amazing Spider-Man nº 36

Ed. Planeta DeAgostini